

**KARAKTERISTIK MUSIK ILUSTRASI
UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
”THE VEHICLES”**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana S1 Pendidikan Seni Musik



Disusun oleh :
Fagastia Anggrang Linaras
NIM: 04208241027

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **KARAKTERISTIK MUSIK ILUSTRASI UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS "THE VEHICLES"** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 22 Februari 2012

Pembimbing I

Heni Kusumawati, M.Pd.
NIP. 19671126 199203 2 001

Yogyakarta, 22 Februari 2012

Pembimbing II

A.M. Susilo Pradoko, M.Si.
NIP. 19570901 198609 1 001


PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *KARAKTERISTIK MUSIK ILUSTRASI
UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS "THE
VEHICLES"* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada 25 Januari 2012 dan telah dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Tumbar Silaen, S.Mus., M.Hum.	Ketua Penguji		30 Januari 2012
Drs. AM. Susilo Pradoko, M.Si.	Sekretaris Penguji		Januari 2012
Drs. Herwin Yogo Wicaksono, M.Pd.	Penguji I		Januari 2012
Dra. Heni Kusumawati, M.Pd.	Penguji II		Januari 2012

Yogyakarta, 30 Januari 2012
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Fagastia Anggrang Linaras

NIM : 04208241027

Program Studi : Pendidikan Seni Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 22 Februari 2012

Penulis,



Fagastia Anggrang Linaras

MOTTO

UNTUK MERAH SUKSES MEMANG SULIT

NAMUN JAUH LEBIH SULIT

BILA TIDAK SUKSES

LEBIH BAIK TERLAMBAT

DARIPADA

TIDAK SAMA SEKALI

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

**Suami tercinta Setyo Pramono
yang sudah menemani dalam suka dan duka
Terimakasih atas dukungan yg telah kau berikan
"Love You Honey"
*"Never Give Up"***

**My Baby Queentya Kayana Adiva
*"You are my inspirations"***

**My Parents :
Bapak Siswanto
Ibu Lilik Sudarwatie
Yang selalu bersabar dengan segala yang terjadi**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas segala Rahmat dan Karunia Tuhan YME dapat terselesaikan dengan tepat waktu skripsi ini dengan judul KARAKTERISTIK MUSIK ILUSTRASI UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS “*THE VEHICLES*”

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai belah pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih secara tulus kepada:


1. Ibu Heni Kusumawati, M.Pd, selaku pembimbing I yang dengan sabar membimbing saya dan selalu meluangkan waktu untuk memberikan motivasi, penyegaran dan pencerahan.
2. Bapak A.M. Susilo Pradoko, M.Si, selaku pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan saya dari awal hingga akhir penulisan.
3. *Rumah Semut Productions* yang telah mendukung dan membantu saya dalam melaksanakan penelitian ini.
4. Mas Maungguh Kasmawan, S.Pd. yang atas kesediaannya meluangkan waktu untuk wawancara.
5. Ibu Dr. Kun Setyaning Astuti atas perbincangan-perbincangan yang berkaitan dengan penelitian ini.

6. Dr. Widyastuti Purbani, M.A selaku Wakil Dekan 1 yang telah memberikan saya perpanjangan masa studi.
7. Panca Putri Rusdewanti, S.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik saya yang telah banyak membantu di setiap urusan akademik.
6. Adik ipar saya Wahyu Utami dan Syam Aditia yang sudah banyak membantu dan mendukung skripsi saya hingga selesai.
7. Teman terbaik saya, Siti Sari'ah yang selalu memberi masukan dan semangat saya untuk menyelesaikan skripsi saya.
8. Pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, atas segala bantuannya.

Semoga Tuhan YME senantiasa memberikan Rahmat dan Karunia-Nya kepada semua pihak tersebut di atas.

Skripsi ini tentu saja masih jauh dari sempurna, untuk itu saya dengan senang hati menerima kritik dan saran. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat.

Penyusun,



Fagastia Anggrang Linaras
NIM. 04208241027

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK	xi
 BAB I	
PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
 BAB II	
KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	10
1. Karakteristik	10
2. Musik Ilustrasi	11
3. Media Pembelajaran	13
4. Karakteristik Instrumen	14
5. Unsur-Unsur Musik	36

6. Pola Ritme	43
B. Penelitian Yang Relevan.....	44

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	46
B. Penentuan Objek Kajian	47
C. Sumber Data Penelitian.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Teknik Analisis Data.....	50
F. Teknik Keabsahan Data.....	51

BAB IV

KARAKTERISTIK MUSIK ILUSTRASI

A. Bentuk Cerita Film Animasi “ <i>The Vehicles</i> ”	53
B. Tokoh dan Karakternya.....	58
C. Hasil Penelitian	59
1. Proses Pembuatan Musik Ilustrasi “ <i>The Vehicles</i> ”	59
2. Musik Ilustrasi “ <i>The Vehicles</i> ”	61
D. Pembahasan	90

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan	129
B. Saran	130

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Lampiran

KARAKTERISTIK MUSIK ILUSTRASI UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS “THE VEHICLES”

**Oleh : Fagastia Anggrang Linaras
NIM : 04208241027**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Karakteristik musik ilustrasi untuk media pembelajaran bahasa inggris "*The Vehicles*", dengan mendeskripsikan secara utuh sebuah kondisi atau sebuah subyek penelitian secara sistematis yaitu karakteristik musik ilustrasi dalam film animasi "*The Vehicles*".

Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif (*Descriptive Method*) yakni, mendeskripsikan secara utuh sebuah kondisi atau sebuah subyek penelitian secara sistematis (Watanabe, 1967:5). Penelitian ini juga menggunakan *content analysis* (analisis isi) untuk proses penelitian terhadap data yang tidak berstruktur yaitu film, puisi, tari dan musik. Hal yang diutamakan di dalam penelitian ini adalah proses pencarian data pada saat peneliti melakukan wawancara sesuai dengan kisi-kisi di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi yang dilakukan dengan jalan pengamatan langsung objek penelitian dan wawancara. Observasi/pengamatan langsung tersebut meliputi melihat, mendengarkan, menganalisis karakteristik musik ilustrasi pada film animasi "*The Vehicles*" dan pencatatan terhadap hal-hal yang berkaitan dengan objek penelitian, kemudian merangkumnya berdasarkan sumber data.

Hasil penelitian menyebutkan, terdapat beberapa unsur dalam karakteristik musik ilustrasi yang membangun karakter/suasana, antara lain : pemilihan voice, melodi, progress akor, irama dan kesesuaian visual.. Pemilihan voice antara lain : glockenspiel, musik box, midi fantasi, gitar, bass, piano, drum set, string , dan timpani yang familiar untuk anak. Pengolahan melodi baik berupa : imitasi, repetisi, diminusi dan sekuen membuat penyajian melodi lebih menarik. Progresi akor menyesuaikan alur melodi, yaitu : melangkah dan melompat. Irama yang digunakan adalah *on beat* dan *un beat*. Kesesuaian dengan visual, musik dan narator telah mampu menyampaikan pesan yang dimiliki karya animasi tersebut, dimana terdapat karakter yang menonjol, antara lain: Pembuka (opening), karakter tegang, karakter megah, karakter jenaka dan penutup dengan jenis lagu nina bobo (*lullaby*).

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni musik merupakan salah satu cabang dari kesenian yang banyak diminati masyarakat pada umumnya. Selain seni tari, seni rupa, dan cabang seni yang lain, seni musik merupakan sarana hiburan yang banyak diminati masyarakat karena musik merupakan salah satu pembangkit motivasi dan juga berguna untuk menghilangkan *stress* yang disebabkan oleh kelelahan atau kejenuhan fisik dan pikiran dikarenakan sibuk dengan pekerjaan serta bermacam-macam kegiatan sehari-hari.

Selain sebagai sarana hiburan, musik juga dapat menjadi sarana untuk mengekspresikan atau mengungkapkan perasaan seseorang. Seperti yang diungkapkan oleh Jamalus (1988:1), musik adalah suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni dan bentuk/struktur lagu serta ekspresi sebagai satu kesatuan.

“Penyajian musik juga sering dipadukan dengan unsur lain, seperti bahasa, gerak dan warna” (Soeharto, 1992:86). Contohnya di dalam dunia panggung, musik dapat dipadukan dengan pentas teater. Musik yang dipadukan dengan pentas teater tersebut biasa disebut dengan musik ilustrasi. Musik yang ditampilkan harus disesuaikan dengan alur cerita dalam teater tersebut karena musik dapat berfungsi untuk penegasan karakter dan merubah

suasana. Musik dengan tempo lambat dapat menimbulkan suasana malas atau monoton. Begitu juga sebaliknya dengan musik yang lincah akan menimbulkan suasana bersemangat, dan dinamis. Seperti dijelaskan oleh Kusumawati (2006:11), Tempo sangat lambat (*adagio*) untuk menggambarkan keadaan berlangsung sangat lambat. Metrum antara 42 – 54. Mempunyai sifat/karakter malas dan tak bersemangat. Tempo cepat (*allegro*) menggambarkan kondisi cepat dan kontinyu. Metrum berkisar antara 100 – 120. sifat/karakter : Agak tegang dan bersemangat.

Pemilihan musik ilustrasi yang salah dapat merusak suasana panggung dan dapat menghilangkan kenyamanan sehingga pesan yang ingin disampaikan di dalam alur cerita yang disajikan tidak dapat dimengerti dengan sempurna oleh penonton. Oleh karena itu musik ilustrasi sangat berperan penting dalam penyajian sebuah karya seni. Seperti dijelaskan dalam Ensiklopedia Musik Klasik, Syafiq (2003:203), Musik ilustrasi yaitu musik yang digunakan untuk melukiskan atau menggambarkan perihal bukan musik, misalnya cerita, sajak, atau lingkungan tertentu. Musik ilustrasi adalah musik yang menyertai adegan atau keadaan tertentu.

Musik ilustrasi telah dikenal masyarakat sejak jaman dahulu. Walt Disney mencoba memasukan musik kedalam film yang diproduksinya dan ternyata mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari penonton dan masyarakat yang lainnya. Pada akhirnya perpaduan musik ilustrasi dengan gambar bergerak berkembang sampai saat ini. Seperti yang diceritakan di dalam buku Syafiq (2003:293) Musik Film adalah musik untuk mengiringi

atau menghiasi film. Usaha untuk menggabungkan film dengan musik klasik telah dilakukan oleh Walt Disney sebagai produser film kartun dunia semenjak 1940. Pada akhir tahun 1960 mulai banyak film yang diiringi oleh Orkestra.

Peran musik ilustrasi sangat penting di dalam dunia film. Sama halnya dengan film animasi. Dapat dibayangkan bagaimana hasilnya jika sebuah film animasi tanpa disertai dengan musik ilustrasi. Atau jika musik tersebut tidak sesuai dengan visual yang sedang berlangsung, hal ini tentu saja akan membuat pesan yang akan disampaikan dalam film tersebut tidak dapat diterima oleh penonton secara sempurna, dan juga dapat mengurangi nilai estetis yang dimiliki oleh film itu sendiri. Dan untuk membuat sebuah karya musik ilustrasi yang ideal, sesuai dengan visual, teks dan narasi yang sedang berlangsung, diperlukan pemahaman karakter masing-masing adegan yang akan menjadi acuan pokok dari musik ilustrasi tersebut.

Selain di dalam dunia pertunjukan dan perfilman, seni musik juga masuk dalam dunia pendidikan. Seni musik masuk dalam gabungan dari mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no.22 tahun 2006 mengenai Pengembangan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), Mulai dari Pendidikan Dasar hingga Pendidikan Menengah. Hal ini menjadi indikator seberapa pentingnya peran yang dibawa oleh musik di dalam pendidikan.

Namun pada kenyataannya di dalam proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah, pemahaman materi yang diajarkan sering mengalami kendala-kendala, diantaranya:

1. Siswa merasa bosan dengan metode konvensional (ceramah dan mencatat).
2. Siswa sulit memahami materi bacaan, dan lebih mudah dengan materi pembelajaran dengan media gambar/film.
3. Perhatian siswa yang tidak fokus dengan materi pelajaran yang disampaikan. Mudah teralihkan ke hal-hal selain materi pelajaran.
4. Sulit menggambarkan mengenai tema pelajaran yang disampaikan. Salah satu penyebabnya adalah tidak adanya alur cerita, materi pelajaran hanya berisi definisi dari materi yang diterangkan.

Namun seiring dengan perkembangan teknologi yang canggih pada era sekarang ini, muncul ide-ide kreatif guna membantu proses belajar mengajar. Ide kreatif tersebut salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang mengandung unsur hiburan sangat diminati oleh siswa, terutama bagi siswa yang mengalami kendala seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya.

Media pembelajaran dengan format Film Animasi ini sangat membantu penyampaian pesan atau muatan pelajaran kepada siswa. Dengan penyampaian yang berbeda daripada metode ceramah seperti yang biasa dilakukan oleh guru pada umumnya, siswa akan lebih menangkap pelajaran

dengan menggunakan media pembelajaran tersebut karena mengandung unsur hiburan (*entertaint*) di dalamnya.

Bentuk rangsangan yang ditimbulkan dari musik yang diperdengarkan kepada siswa melalui media pembelajaran ini bisa membantu kinerja otak dalam berfikir. Tidak terbatas hanya otak kanan saja, tetapi juga otak kiri. Sebagaimana dijelaskan dalam Rahmawati (2005:38), musik, khususnya musik klasik dapat melibatkan kedua belahan otak kiri dan kanan. Karena aktifitas musik dapat menggabungkan fungsi analitik dengan fungsi kreatif sekaligus.

Salah satu karya animasi yang diminati adalah “*The Vehicles*”. Sebuah media pembelajaran berbahasa Inggris dengan tema mengenalkan berbagai ragam jenis kendaraan dan fungsinya. Pemilihan karya animasi “*The Vehicles*” menjadi penelitian berdasarkan atas beberapa pertimbangan, antara lain:

1. Media Pembelajaran Bahasa Inggris “*The Vehicles*” mempunyai komposisi yang sesuai dengan pemahaman anak. Komposisi tersebut meliputi: alur cerita yang sederhana, penggambaran visual yang jelas dan musik ilustrasi yang ringan untuk dipahami oleh anak.
2. Pesan/muatan yang terkandung dalam karya ini, mudah difahami anak. Hal ini disebabkan oleh komposisi yang sesuai tersebut di atas. Salah satu contohnya adalah penjelasan mengenai keselamatan berkendara (*safety riding*).

3. Musik Ilustrasi dalam karya ini sangat variatif. Berbeda dengan beberapa karya animasi lain yang menggunakan 1 tema pokok yang dikembangkan dalam setiap adegan yang ditayangkan.
4. Musik ilustrasi karya ini dibuat oleh alumni Pendidikan Seni Musik UNY, yang akan membantu dalam memperoleh data untuk wawancara.

Berdasarkan alasan di atas, Penulis mengangkat tema Karakteristik Musik Ilustrasi untuk Media Pembelajaran Bahasa Inggris "*The Vehicles*" sebagai penelitian.

B. Fokus Masalah

Dalam CD Media Pembelajaran Bahasa Inggris "*The Vehicles*" memiliki ide kreatif diantaranya proses pembuatan alur cerita, pemilihan karakter yang ditampilkan, pembuatan konsep narasi, pemilihan suara yang digunakan dalam musik ilustrasi dan suasana yang dibangun dalam setiap adegan (*scene*). Dari permasalahan yang ada difokuskan mengenai karakteristik musik ilustrasi untuk media pembelajaran bahasa Inggris yang berjudul "*The Vehicles*". Karakteristik yang dimaksud meliputi : Pemilihan suara (*voice*), penggunaan melodi, penggunaan progresi akor, irama musik, keserasian antara musik dengan visual dan narasi yang berlangsung di dalam Media Pembelajaran "*The Vehicles*".

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimanakah karakteristik musik ilustrasi dalam Media Pembelajaran Bahasa Inggris “*The Vehicles*”?

Karakteristik yang dimaksud meliputi :

1. Bagaimanakah pemilihan suara (*voice*) yang dipakai dalam Musik Ilustrasi untuk Media Pembelajaran “*The Vehicles*”?
2. Bagaimanakah penggunaan melodi dalam Musik Ilustrasi untuk Media Pembelajaran “*The Vehicles*”?
3. Bagaimanakah progresi akor yang digunakan dalam Musik Ilustrasi untuk Media Pembelajaran “*The Vehicles*”?
4. Bagaimanakah irama musik yang digunakan dalam Musik Ilustrasi untuk Media Pembelajaran “*The Vehicles*”?
5. Bagaimanakah keserasian antara musik dengan visual dan narasi yang berlangsung di dalam Media Pembelajaran “*The Vehicles*”?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendiskripsikan pemilihan suara yang digunakan dalam Media Pembelajaran “*The Vehicles*”
2. Mendiskripsikan melodi yang digunakan dalam Media Pembelajaran “*The Vehicles*”

3. Mendiskripsikan progresi akor yang digunakan dalam Media Pembelajaran "*The Vehicles*"
4. Mendiskripsikan irama yang digunakan dalam Media Pembelajaran "*The Vehicles*"
5. Mendiskripsikan keserasian antara musik dengan visual dan narasi yang berlangsung dalam Media Pembelajaran "*The Vehicles*"

E. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis:

1. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian lain, khususnya penelitian tentang karakteristik musik ilustrasi.
2. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu contoh pengembangan bentuk media pembelajaran yang berupa karya animasi.
3. Penelitian ini diharapkan dapat membantu kita dalam memahami karakteristik musik ilustrasi yang terdapat dalam sebuah karya animasi.

Manfaat Praktis:

1. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan bagi sekolah, guru seni dan lembaga lain sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengatasi kendala/kesulitan yang dialami anak dalam memahami materi pelajaran dengan metode ceramah dan membaca buku teks.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengetahui efektivitas musik ilustrasi dalam peranya sebagai salah satu unsur selain animasi, narasi dan penokohan dalam karya tersebut.

BAB II

KAJIAN TEORI

Teori dalam suatu penelitian sangat diperlukan untuk mencapai penelitian yang relevan. Teori yang dipakai harus berkaitan dengan topik penelitian agar dapat memecahkan masalah yang ada. Teori yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

A. Deskripsi Teori

1. Karakteristik

Karakteristik menurut Kamus Kata-kata Serapan Asing dalam Bahasa Indonesia (Badudu:172) adalah “1 ciri-ciri khusus; 2 *Seri* mempunyai karakter atau sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu”. Boeree (2008: 426) juga menjelaskan, “karakteristik adalah ciri khas seseorang dalam meyakini, bertindak ataupun merasakan”. Lebih lanjut Badudu (2003:172) menjelaskan bahwa “karakteristik adalah ciri-ciri khusus; yang mempunyai karakter atau sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu”.

Berbagai teori pemikiran tentang karakteristik tumbuh untuk menjelaskan berbagai kunci karakteristik manusia. Dari beberapa referensi tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik merupakan ciri-ciri khusus yang dimiliki suatu objek sesuai dengan perwatakan tertentu dalam bertindak ataupun merasakan. Karakteristik yang akan dibahas dalam penulisan karya ilmiah ini adalah mengenai karakteristik musik ilustrasi untuk anak.

Pembahasan mengenai *voice* yang digunakan, pemilihan melodi, progresi akor, pemilihan irama, serta keserasian antara audio dan visual.

2. Musik Ilustrasi

Soeharto (1992: 54) mengungkapkan pengertian musik Ilustrasi adalah jenis musik yang digunakan untuk melukiskan atau menggambarkan perihal bukan musik, seperti; cerita, sajak, atau lingkungan tertentu. Ilustrasi musik, jenis ilustrasi berupa musik yang menyertai suatu adegan atau keadaan tertentu.

Masih dengan narasumber yang sama (Soeharto, 1992:86) juga mengatakan seni musik merupakan salah satu cabang dari kesenian yang berorientasi pada bunyi yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa bentuk gagasan, sifat dan warna bunyi. Namun dalam penyajiannya, sering berpadu dengan unsur-unsur lain, seperti bahasa, gerak ataupun warna.

Pono Banoe menjelaskan (2003:409), Musik Ilustrasi adalah musik penunjang yang melatar belakangi suatu kisah film, sandiwara atau adegan panggung lainnya. Penghayatan ceritanya, seperti : sedih, marah, melamun dan sebagainya. Selanjutnya dalam Ensiklopedi Musik (tanpa nama : 231) menjelaskan Ilustrasi Musik adalah istilah khas Indonesia yang dipakai dalam dunia perfilman. Istilah ini berasal dari film pada zaman Film Bisu. Sebelum film diputar, sebuah Orkes kecil terdiri dari biola, gitar, cello dan tambur, bertugas main di muka bioskop untuk menarik perhatian penonton. Begitu

gong ditabuhkan, penonton masuk didului orkes itu. Di depan layar, orkes ini memainkan dulu beberapa lagu sebagai ucapan selamat datang. Kemudian mereka harus memainkan beberapa lagu Kebangsaan Belanda.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa musik merupakan hasil karya manusia yang berupa audio dan mempunyai unsur-unsur keindahan di dalamnya. Meski di dalam konteks musik modern, terdapat pengertian bahwa "diam" juga merupakan bagian dari musik. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya tanda/lambang diam pada notasi balok/ notasi musik lainnya. Musik yang melatar belakang atau musik yang mengiringi dan mengisi gambar-gambar bergerak sering disebut dengan musik ilustrasi. Usaha untuk mengisi kekosongan gambar bergerak adalah dengan menambahkan iringan musik. Pada umumnya iringan musik pada zaman itu adalah solo piano atau orkestra.

Gambaran di atas sekilas telah menjelaskan bagaimana fungsi musik ilustrasi telah bergeser, dari sebelumnya hanya berfungsi sebagai iringan saja, tetapi sekarang telah bernilai lebih dengan bermuatan lebih sebagai musik pelambang atau musik "*iconic*" suatu produk yang dikenalkan. Musik sudah membuktikan bahwa ia adalah pengiring yang sangat efektif untuk emosi dan irama yang dipadukan dengan gambar yang di bentuk di atas layar putih.

Komponis Dimitri Tiomkin mengatakan bahwa sebuah film yang bagus sebetulnya adalah "sebuah balet dengan dialog" (Boggs, 1992:159). Muir Mathieson dalam buku *The Technique of film music* mengemukakan pandangannya sebagai berikut:

“Music that has its own form, have the means to carry out the tasks assigned to him well if judged as music alone, and with subtlety if assessed as part of the whole film. He must be received not sebagai stucco decorations or fillings are missing, but as part of the whole architecture” (Mathieson, 1975: 170).

Dijelaskan dalam kutipan di atas, bahwa musik mempunyai bentuk tersendiri jika dinilai sebagai musik semata. Tetapi musik tidak hanya menjadi penambal bagian-bagian yang kosong, tetapi di dalam sebuah karya film, musik menjadi bagian dari seluruh struktur. Musik memberikan efek yang besar, musik memperkaya dan memperdalam apresiasi kita terhadap film. Hal ini dapat tercapai dengan jalan memperkuat atau memperdalam isi emosional dan citra visual.

3. Media Pembelajaran

Sebagaimana kita ketahui dalam perkembangan dunia teknologi modern, bahwa berbagai bentuk inovasi tentang media pembelajaran semakin canggih. Sehingga proses pembelajaran yang mempunyai arti cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Badudu (2003:221) menjelaskan, Media adalah alat untuk berkomunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi yang berfungsi sebagai pengantar atau penghubung. Menurut Purwadarminta (2007;756) Media adalah alat atau sarana untuk menyebarkan informasi seperti surat kabar, radio dan televisi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain.

Sedangkan media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dalam proses kegiatan belajar, dimana muatan dari pesan di dalamnya adalah berupa materi pelajaran.

Pembelajaran Bahasa Inggris yang telah dijelaskan pada Bab sebelumnya, mata pelajaran yang terdapat dalam semua jenjang pendidikan, merupakan mata pelajaran yang membahas tata cara penggunaan Bahasa Inggris yang digunakan sebagai Bahasa Internasional. Dalam materi pembelajaran Bahasa Inggris tersebut di dalamnya termasuk : kosa kata (*vocabulary*), percakapan (*dialogue*) dan struktur kalimat (*structure*).

4. Karakteristik Instrumen

a. Instrumen Gesek (*Chordophone*)

Perlu diketahui bahwa keluarga instrumen *chordophone* memang sebagian besar dimainkan dengan cara digesek. Tetapi untuk Piano, Gitar dan Harpa merupakan pengecualian. Karena kedua Instrumen tersebut dimainkan dengan dipetik dan dipukul. Hal ini dikarenakan asal kata dari *Chordophone* adalah *Chordo* yang berarti Senar.

Karakter yang dimiliki *Chordophone*, untuk *string* (instrumen gesek) mempunyai karakter megah, terutama dalam *string section* dengan komposisi

perbandingan yang ideal, misal dengan empat belas *violin* 1 dan 2, empat *viola*, tiga cello dan dua kontrabas, diharapkan suara yang dihasilkan akan berimbang (*balance*). Steinberg (1964 : 6) daftar berikut adalah formasi untuk komposisi kuartet *string* dan jumlah pemain yang dibutuhkan. Baik di theater ataupun ruang konser.

No	Name	Full Orchestra	Medium Orchestra	Small Orchestra
1.	Violins 1	16	12	8
2.	Violins 2	14	10	6
3.	Violas	12	8	4
4.	Violloncellos	10	6	3
5.	Double Basses	8 – 10	4 – 6	2 – 3

Gambar 1. Tabel Formasi Kwartet String

Hal ini sangat dominan dalam orkes dimana *string section* sebagai tulang punggung orkes, selayaknya drum dan bass dalam *combo band*. Sedangkan untuk *Chordophone* lain (Piano, Gitar dan Harpa) berkarakter lembut terutama pada saat memainkan *broken chord / arpeggio*. Selain itu, Gitar, Piano dan Harpa juga dikenal sebagai instrument harmonis, dapat membunyikan lebih dari satu nada pada saat yang bersamaan.

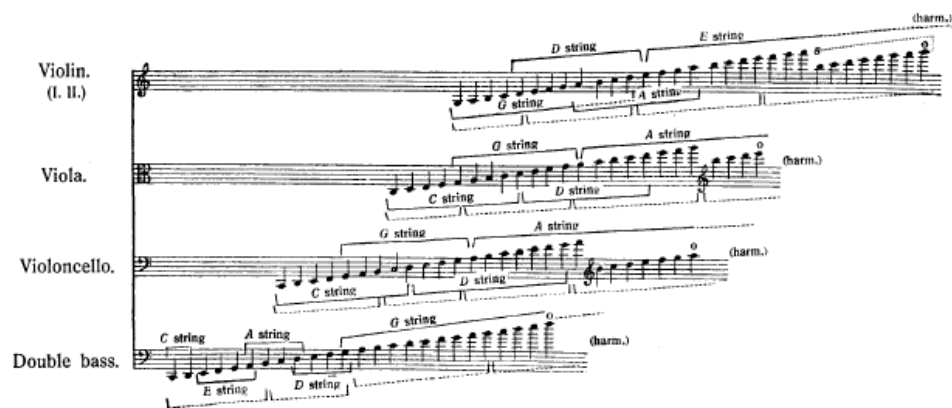
Sebagaimana dijelaskan dalam Steinberg (1964 : 11)

“As a conclusion it can be dikatan that the string, as an element of melody, able to do all kinds of parts, quick phrases and disconnected from any description, or diatonic and chromatic scales in a variety of characters. Able to maintain the tone (sustain) without difficulty, playing three or four notes as the chords / harmony; adapted to the infinite nuances of expression, and easily become part of the stand-alone, group strings in an orchestra can be considered as elements of a very rich harmonic resources” (Steinberg, 1964:11)

Kutipan di atas menjelaskan bahwa kelompok *string* sebagai elemen melodi mampu memainkan bermacam-macam bagian, mulai dari frase bertempo cepat dan pendek-pendek dalam tiap deskripsi atau pada skala diatonis maupun kromatis. Selain itu, string juga mampu mempertahankan nada (sustain) dan memainkan tiga atau empat nada sebagai akor. Hal tersebut disesuaikan dengan bentuk ekspresi yang tak terbatas. String juga mudah untuk berdiri sendiri. Hal tersebut inilah yang menjadikan kelompok string dianggap sebagai unsur Harmoni dalam Orchestra yang sangat kaya akan sumber daya. Sebagaimana dijelaskan dalam table A untuk *string group*, Steinberg (1964 : 11)

Table A. String group.

(These instruments give all chromatic intervals.)



Black lines on each string denote the general range in orchestral writing, the dotted lines give the registers, low, medium, high, very high.

Gambar 2. Tabel String

Banoe (2003:394) menjelaskan bahwa string adalah dawai, ragam alat musik berdawai, baik dawai gesek (biola dan sebagainya), dawai petik (gitar dan sebagainya) maupun dawai pukul (piano). Soeharto (1992:129) dawai atau senar, alat-alat musik yang berdawai seperti: biola, gitar atau harpa. Syafiq (2003:285) String, dawa atau senar, *stringed* instrumen alat-alat musik berdawai seperti biola, gitar atau harpa. *String section*, biasanya hanya untuk seksi gesek yang terdiri dari biola, alto, cello dan kontrabas.

Sedangkan String yang dimaksud dalam penulisan ini adalah *string section* yang pada umumnya terdiri dari: biola, alto, cello dan kontra bass. Karakter yang dihasilkan oleh alat musik gesek ini megah, liris dan melodis.



Gambar 3. violin



Gambar 4. viola



Gambar 5. cello



Gambar 6. contra bass

b. Instrumen Tiup

Instrumen tiup dibagi menjadi dua macam: Tiup kayu (*woodwind*) dan Tiup Logam (*brass*).

1) Tiup Kayu (*Woodwind*)

Karakter yang dimiliki tiup kayu adalah lembut (*soft*). Hal ini dikarenakan oleh munculnya suara dari kayu yang dikeluarkan (untuk sebagian alat musik menggunakan *reed* / lidah getar). Pada umumnya

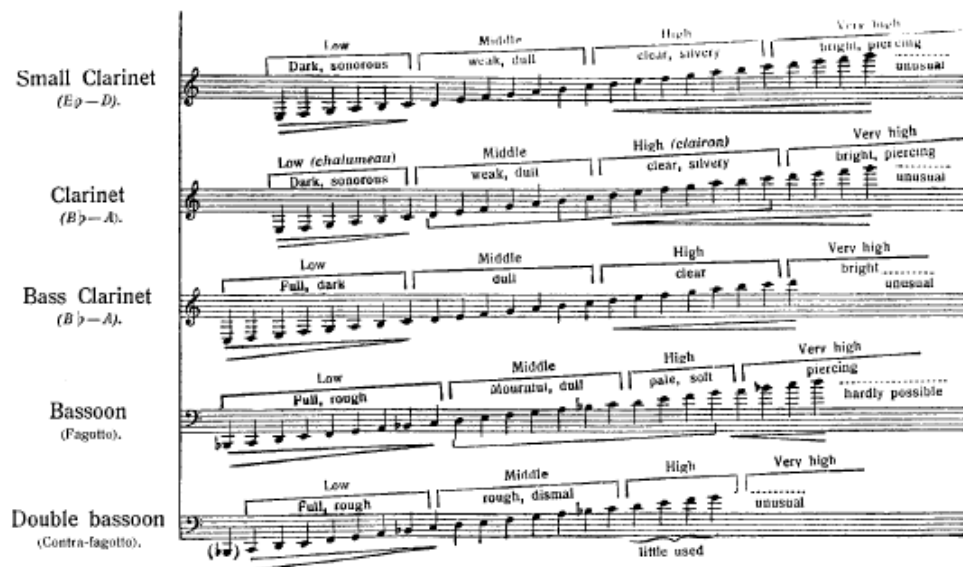
digunakan saat membawakan tema awal atau juga bisa digunakan dalam anti klimaks setelah lagu tersebut mencapai puncaknya. Contoh : Oboe yang kembali membawakan tema awal pada bagian rekapitulasi sebuah bentuk sonata. Menetralkan emosi yang sebelumnya mencapai klimaks pada bagian *development*.

Sebagaimana dijelaskan dalam table B untuk tiup kayu, Steinberg (1964 : 15) Menentukan kualitas nada dalam kata-kata adalah

Table B. Wind group.

These instruments give all chromatic intervals.

	Low	Middle	High	Very high
Piccolo.	Weak, whistling unusual	Soft, weak	Clear, bright	Whistling, piercing impossible
Flute.	Soft, whistling	Sweet, transparent	Clear, bright	Clear, whistling hardly possible
Bass Flute (Alto Fl. F, G).				unusual
Oboe	Rough, thick	Sweet, thick	liquid, penetrating	Very penetrating unusual
English Horn (Cor anglais, alto oboe F).				unusual



Gambar 7. Tabel Wind

Tiup Kayu (*woodwind*) menurut Banoe (2003;439) adalah alat musik seperti : piccolo, flute, oboe, clarinet, saxophone, fagot dan sebagainya. Piccolo dan flute walaupun terbuat dari besi namun masih dibutuhkan penyumbat lubang suara yang bergabus, demikian pula saxophone dan alat reed lainnya yang terbuat dari belahan bamboo, gelagah atau kayu.

a) *Flute*

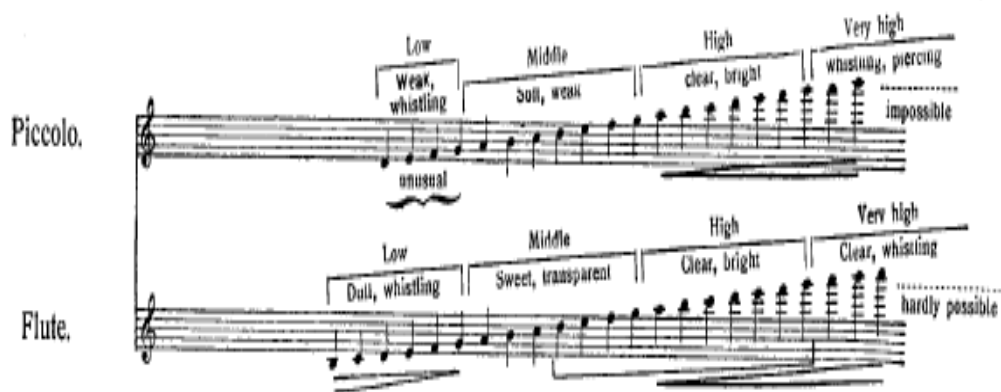
Flute merupakan instrumen tiup kayu dimana pada periode awal pembuatannya menggunakan kayu, namun seiring perkembangan zaman, flute dibuat menggunakan logam. Meski

terbuat dari logam, suara yang dihasilkan alat musik ini mempunyai karakter kayu.



Gambar 8. flute

Sebagaimana dijelaskan oleh Steinberg (1964 : 15) untuk karakter flute dan piccolo,



Gambar 9. Tabel piccolo dan flute

b) Oboe

Oboe adalah instrumen musik dari keluarga *woodwind*. Oboe menggunakan *reed* ganda untuk meniupnya. Oboe mempunyai

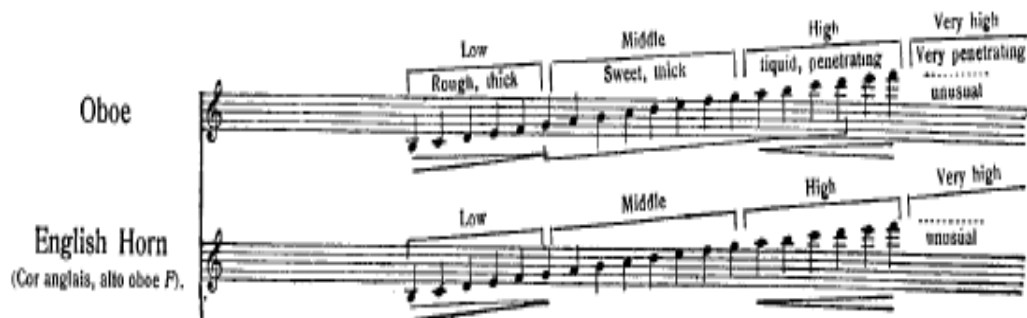
register suara yang tinggi. Soeharto (1992 : 52) Oboe alat tiup bersuara lembut dengan lidah-lidah getar rangkap. Jangkauan nadanya hingga dua setengah oktaf, mulai dari bes oktaf kecil.

Instrument ini sangat khas pada saat memainkan nada panjang (long note). Dengan reed ganda dan karakter kayu yang kuat, lembut dan bersahaja. Misalnya pada saat membawakan tema pokok pada bagian rekapitulasi sebuah sonata setelah sebelumnya emosi puncak dialami pada bagian development.



Gambar 10. oboe

Sebagaimana dijelaskan oleh Steinberg (1964 : 15) untuk karakter oboe,



Gambar 11. Tabel Oboe dan English Horn

c) *Clarinet*

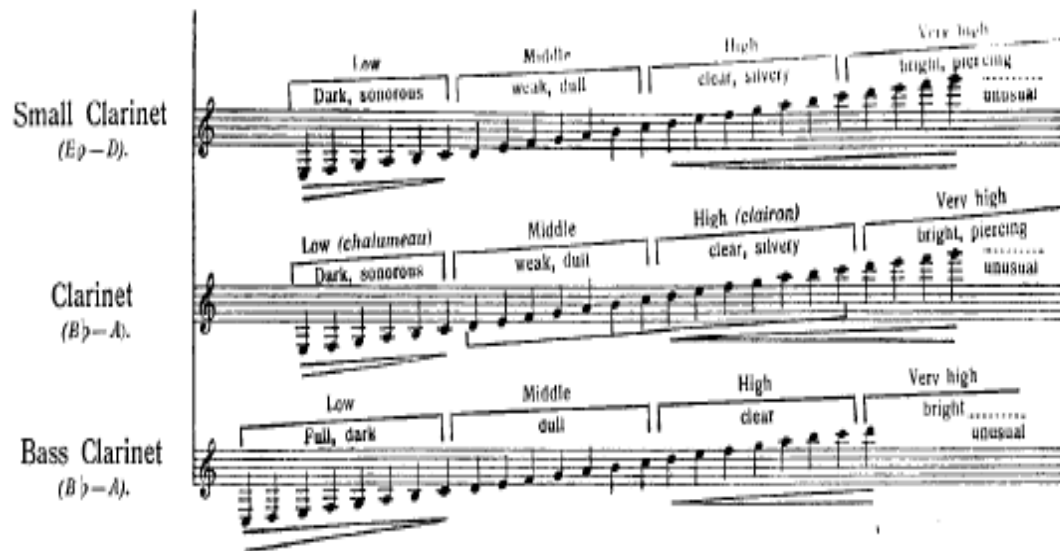
Clarinet juga masih tergolong dalam keluarga *woodwind*. Namanya diambil dari penambahan akhiran "-et" yang berarti "kecil" pada kata Itali "clarino" yang berarti "trompet". Sama seperti saksofon, klarinet dimainkan dengan menggunakan satu *reed*. *Clarinet* merupakan instrument in Bes. *Clarinet* menghasilkan karakter suara yang lucu, lincah dan riang. (Safrina, 2003 : 18).

Karakter jenaka, lucu, riang yang dimiliki instrument ini sebagaimana dijelaskan di atas, nampak pada saat memainkan nada-nada pendek dengan tempo agak cepat dan dengan tekanan yang ringan.



Gambar 12. clarinet

Sebagaimana dijelaskan oleh Steinberg (1964 : 15) untuk karakter Clarinet,



Gambar 13. Tabel Clarinet

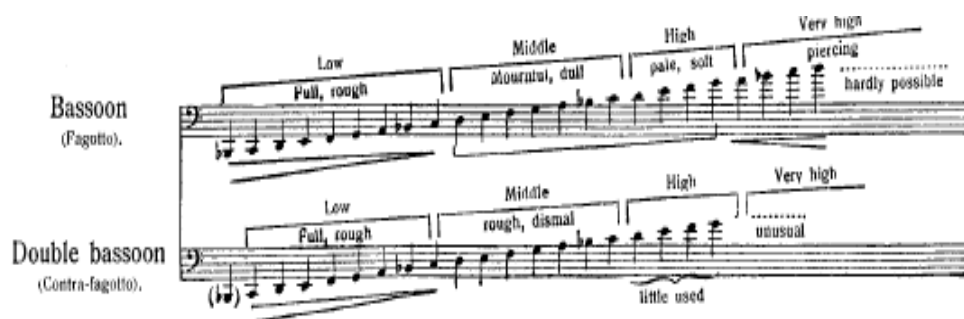
d) *Fagott*

Fagott adalah instrument bass dalam keluarga Hobo atau dalam bahasa Inggris sering disebut Bassoon, (Safrina, 2003 : 17). Syafiq (2003 : 100) Fagot adalah alat musik tiup jenis kayu dengan lidah-lidah getar (*reed*) rangkap dan wilayah nada yang rendah. Karakter suara yang dihasilkan dari instrument *Fagott* ini sangat rendah dan sangat cocok dipakai sebagai penokohan karakter orang bodoh atau orang yang sedang bingung.



Gambar 14. fagot

Sebagaimana dijelaskan oleh Steinberg (1964 : 15) untuk karakter Fagot,



Gambar 15. Tabel Basson

e) *Saxophone*

Saxophone merupakan alat musik yang mulai dikenal pada zaman modern. Sangat familiar dikalangan musik Big Band dan Jazz. Meski instrumen ini seluruh fisik alat terbuat dari logam, tetapi saxophone masuk dalam kategori alat musik tiup kayu (woodwind). Hal ini dikarenakan saxophone dalam membunyikanya menggunakan reed dari kayu sehingga hasil suara

yang keluar mempunyai karakter tiup kayu. Karakter suara yang dihasilkan adalah soft/lembut sebagaimana instrument tiup kayu lainnya. Sementara di sisi lain, pada saat-saat tertentu (conditional), saxophone dapat juga dimasukan ke dalam brass sextion. Hal ini dikarenakan saxophone juga memiliki karkter bright / terang, sama dengan karakter yang dimiliki keluarga terompet.



Gambar 16. saxophone

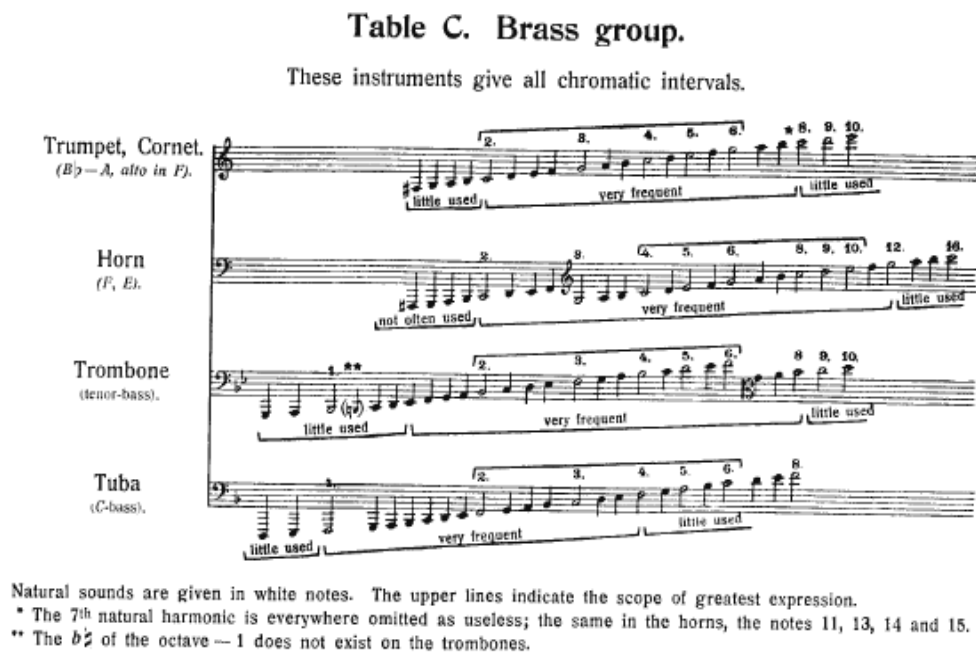
2) Tiup Logam (*Brass Section*)

Tiup Logam (*Brass Section*), Soeharto (1992:17) menjelaskan bahwa Brass Instrument adalah alat musik tiup logam. Bukan hanya karena dibuat dari logam, melainkan karena bunyinya yang kuat seperti bunyi logam, misalnya: *trumpet*, *trombone*, *horn* dan *tuba*. Lebih lanjut Banoe (2003:61) menjelaskan, Brass instrument adalah alat musik yang dibuat dari bahan dasar kuningan. Alat musik tiup logam umumnya

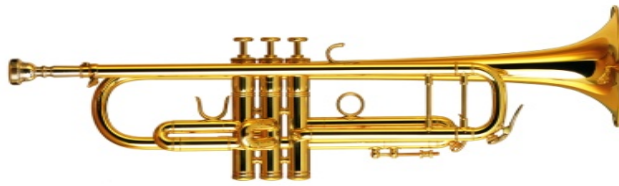
dibuat dari bahan dasar kuningan, oleh karena itu disebut *brass wind instrument*.

Alat musik tiup logam memiliki karakter gemilang, *bright*, kuat dan gagah. Pada umumnya tiup logam terdiri dari : trumpet, horn, trombone dan tuba. Semua dengan register suara masing-masing mulai dari bass hingga sopran.

Steinbergh (1964 : 25) kelompok instrumen brass, dengan keseragaman dalam resonansi seluruh bagian penyusun-penyusunya (sama dengan tiup kayu) memiliki perbedaan tentang bermain ekspresif (dengan istilah yang tepat) sebagai kelompok tiup kayu. Namun demikian lingkup ekspresi dapat dibedakan dalam bagian middle.



Gambar 17. Tabel Brass group



Gambar 18. trumpet



Gambar 19. trombone slide



Gambar 20. trombone klep



Gambar 21. horn



Gambar 22. tuba



Gambar 23. Sausaphone

c. Instrumen Perkusi

Instrumen ini mempunyai karakter sebagai titik berat ritme atau irama, member kesan besar, berperan sebagai puncak atau klimaks pada sebuah orchestra. Sebagaimana dijelaskan dalam Syafiq (2003 : 233), Perkusi, alat musik pukul, misalnya bass drum, kettledrum, glockenspiel, snare drum, celesta, xylophone, triangle, tambourin, simbal, dan lain-lain. Perkusi termasuk kelompok alat musik yang menghasilkan bunyinya dengan cara dipukul atau diguncang. Dalam sebuah orchestra, alat musik perkusi ini dianggap sebagai sumber pemasok energy yang menitik beratkan pada ritme, member tambahan bunyi yang berkesan besar, menghasilkan kegembiraan saat klimaks, dan memberi efek ceburan ke dalam warna suara sebuah Orkestra.

Perkusi seperti drum, marimba, maracas dan masih banyak lagi adalah alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul. Menurut sumber bunyinya, perkusi banyak tergabung dalam idhiophone, yaitu alat yang sumber bunyinya berasal dari alat itu sendiri. Keluarga Perkusi dibagi menjadi 2, yaitu perkusi bernada dan tidak bernada.

*** Table E.**
Glockenspiel, celesta, xylophone.

*) This note is often missing.

Gambar 24. Tabel Glockenspiel, Celesta, Xylophone

1) Perkusi Bernada

Instrumen perkusi bernada pada umumnya berbentuk bilah2 nada, dimana sistem penalaan dengan ukuran panjang pendeknya bilah tersebut. selain itu, sistem penyusunan bilah seperti pada tuts/keyboard piano.

Lebih lanjut dijelaskan dalam Steinbergh (1964 : 30),

“Glockenspiel may be made of metal with a blade-specific keys. Its use is similar to celest, but the tone or the resulting sound is more bright and shiny. So also for instrument-keyed xylophone with keys the same”

Dalam kutipan tersebut di atas dijelaskan Glokenspiel yang terbuat dari logam dengan bilah-bilah khusus, penggunaanya mirip dengan

celest, tetapi suara yang dihasilkan lebih gemilang dan berkilau. Begitu juga untuk instrument xylophone dengan bilah-bilah yang sama.

Berikut contoh perkusi bernada :

a) Marimba

Marimba adalah nama lain dari *Xylophone* dengan wilayah nada dari hasil gabungan antara Bass dan Tenor, (Safrina, 2003 : 9). instrument Marimba ini memiliki karakter suara yang manis dan lembut dimana dihasilkan oleh bilah bilah kayu yang panjang pendeknya disesuaikan dengan system penalaan nada.



Gambar 25. marimba

b) *Glockenspiel*

Glockenspiel adalah instrument pukul logam dengan suara lengkingan tinggi , (Safrina, 2003 : 12). memiliki materi suara atau timbre yang cemerlang dan bernada pendek sehingga tercipta kesan brilian.



Gambar 26. glockenspiel

2) Perkusi Tak Bernada

Perkusi tak bernada, mempunyai “tune” untuk system penalaan.

Sebagaimana dijelaskan dalam Steinbergh (1964 : 32)

“Percussion instruments produce sounds that are not defined. Instrument in this group such as: triangle, castanets, tambourine and others (including drum set) are not included in the melody or harmony in an orchestra. They are included in the instrument ornament pure and simple.”

Dalam kutipan di atas dijelaskan bahwa instrument perkusi menghasilkan suara yang tidak dapat di definisikan, antara lain : triangle, kastanyet, tamborin. Pada instrument perkusi yang mempunyai nada, dalam sebuah orchestra tidak termasuk dalam instrument melodi ataupun harmoni. Tetapi mereka termasuk dalam instrument hiasan murni.

Berikut contoh Perkusi tak bernada :

a) Drum Set

Dalam Soeharto (1992 : 31) drum set, seperangkat alat-alat musik perkusi, khususnya jenis drum, yang jumlah dan macamnya tidak tertentu, tetapi siap untuk dimainkan hanya oleh seorang pemain. Pada susunan yang sederhana terdiri dari : snare drum, tenor drum, bass drum, dan cymbals (hi-hat cymbals dan Ride Cymbals). Drum sebagai instrument perkusi yang mempunyai jenis suara yang banyak, memiliki tugas sebagai penentu beat dan birama dalam sebuah bentuk komposisi.



Gambar 27. drum set

d. Keyboard Casio WK - 1800

Pada saat proses pencarian karakter suara (*sound character*) untuk suara yang lebih detail, dengan varian contoh suara yang lebih banyak, digunakan instrument keyboard elektrik dengan tujuan mencapai hasil yang paling Optimal.

Casio WK – 1800 diproduksi Jepang kurang lebih pada pertengahan tahun 2001 yang lalu. Keyboard ini memiliki 76 tombol sentuh yang sensitif, 32 notasi polifoni, pola ritme diprogram, efek digital diperluas, progresi modulasi, dan jack yang terpisah line-out dan headphone. Keyboard tersebut menjadi produsen suara utama dalam pembuatan Musik Ilustrasi Film “*The Vehicles*”



Gambar 28. keyboard Casio WK - 1800

5. Unsur-unsur musik

Pada dasarnya unsur musik dapat dikelompokkan menjadi :

- Unsur-unsur pokok meliputi : irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu.
- Unsur-unsur ekspresi meliputi : tempo, dinamik dan warna nada
(Jamalus, 1988:7)

a. Unsur-unsur pokok

1) Irama

Irama adalah urutan rangkaian gerak yang menjadi unsur dalam sebuah musik (Jamalus, 1988:7). Irama dalam musik terbentuk oleh bunyi dan diam, dengan bermacam-macam lama waktu atau panjang pendeknya, membentuk pola irama. Irama dapat dirasakan dan didengar (Soeharto, 1975:51).

Irama berhubungan dengan panjang pendeknya not dan berat ringanya tekanan atau aksen pada not. Namun demikian, oleh teraturnya gerak maka irama tetap kita rasakan meskipun melodi diam. Dan keteraturan gerak ini menyebabkan lagu enak didengar dan dirasakan (Jamalus, 1988:56).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Irama adalah rangkaian gerak yang dibentuk daribunyi dan diam berdasarkan panjang pendeknya notasi dan berat ringanya tekanan atau aksen notasi.

Pada era musik modern ini, sering masyarakat mengartikan irama hamper sama dengan *style* yang kerap dijumpai dalam instrument keyboard untuk memainkan musik Organ Tunggal. Sebenarnya pengertian ritme sebagai *style* sudah masuk dalam cakupan pengertian ritme pada paragraf sebelumnya.

2) Melodi

Melodi adalah beberapa nada yang diatur berderet secara musikal sehingga berbentuk indah dan mengandung suatu motif atau rasa yang jelas. Melodi tidak terkait dengan musik vokal saja melainkan dengan instrumen juga (Mark, 1996:16). Dalam Ensiklopedi Musik Jilid 1 (1992:28) menyebutkan bahwa melodi merupakan inti musik yang akan dibahas beberapa segi antara lain yaitu :

- a) Jangkauan atau pola yang pasti akan tinggi rendah nada.
- b) Selingan tinggi nada yang disimak melalui sedikit atau banyak interval.

Lebih lanjut Miller (tanpa tahun :37) mengatakan bahwa melodi adalah suatu rangkaian nada-nada yang terkait, biasanya bervariasi dalam tinggi rendah dan panjang pendeknya nada, serta nada-nada dari melodi membentuk suatu ide musikal yang komplit.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari beberapa pendapat di atas, melodi adalah pergerakan nada-nada yang terkait, dan biasanya mempunyai variasi dalam tinggi rendahnya nada sehingga dapat membentuk suatu ide musical yang kuat.

Dalam sebuah melodi rangkaian nada yang tersusun dengan ritmis terdapat perpindahan nada dari satu nada ke nada yang lain sehingga menghasilkan bunyi yang teratur. Perpindahan nada-nada tersebut diatas dapat dikatakan sebagai gerakan melodi.

3) Harmoni

Harmoni adalah selaras, sepadan, dan bunyi serentak (Kodijat 1989 : 32). Harmoni adalah pengetahuan tentang hubungan nada-nada dalam akor, serta hubungan antara akor masing-masing. Akor adalah rangkaian dari dua nada atau lebih yang dibunyikan secara serentak dan menghasilkan suara yang selaras. Harmoni adalah paduan bunyi dalam lagu yang dibagi atas beberapa jenis kelompok suara, serta disesuaikan dengan akor-akornya (Hamdju, 1981 : 40).

Harmoni adalah bunyi gabungan dua nada atau lebih yang berbeda tinggi rendahnya dan dibunyikan secara serentak. Dasar dari paduan nada tersebut adalah trinada (Jamalus, 1988 :30)

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa harmoni adalah paduan nada-nada yang apabila dibunyikan secara bersama-sama

akan menghasilkan keselarasan bunyi dengan variasi tinggi rendahnya nada yang dimainkan.

4) Bentuk / Struktur Lagu

Bentuk Lagu adalah susunan serta hubungan antara unsure music dalam suatu lagu sehingga menghasilkan komposisi atau karya yang bermakna (Jamalus, 1981 : 76)

Sementara Prier (1996:2) menjelaskan bahwa bentuk lagu itu disamakan sebagai bentuk musik yaitu suatu gagasan/ide yang nampak dalam pengolahan/susunan semua unsur musik dalam sebuah komposisi. Ide ini mempersatukan nada-nada musik terutama bagian-bagian komposisi yang dibunyikan satu persatu sebagai kerangka.

Kalimat-kalimat musik dapat disusun dengan memakai bermacam-macam bentuk. Bentuk yang paling banyak dipakai adalah bentuk lagu/bentuk bait (hed form).Artinya bentuk ini memperlihatkan suatu kesatuan utuh dari satu atau beberapa kalimat dengan penutup yang meyakinkan (Prier, 1996:5)

Jenis bentuk lagu menurut kalimatnya adalah:

a) Bentuk lagu satu bagian

Bentuk lagu satu bagian adalah bentuk lagu yang terdiri atas satu kalimat/frase saja tetapi memiliki kesatuan yang lengkap yaitu dari frase antesenden (frase Tanya dan frase konsekuen (frase jawab)

b) Bentuk Lagu dua Bagian

Bentuk lagu dua bagian adalah bentuk lagu dengan menggunakan dua kalimat yang berlainan. Kode A untuk bagian pertama dan kode B untuk Bagian kedua. Bentuk ini biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan yang agak panjang.

c) Bentuk lagu Tiga bagian

Bentuk lagu tiga bagian adalah bentuk lagu yang di dalamnya terdapat tiga kalimat (bagian) yang berbeda satu dan yang lain. Kode A untuk bagian pertama, kode B untuk bagian kedua dan C untuk bagian ketiga. Bentuk ini mempunyai jumlah birama yang berbeda dengan bentuk lagu dua bagian. Bentuk tiga bagian ini biasanya mempunyai 24 atau 32 birama. Dalam membuat lagu tiga bagian ini sangat diperlukan variasi berupa kontras diantara kalimat-kalimat. Kontras dapat nampak dalam irama, melodi, jenis tangga nada, modulasi kedominan/minor dan sebagainya tetapi tidak menghilangkan kesatuan lagu. Kebanyakan lagu yang berbentuk tiga bagian ternyata kalimat pertama (A) diulang kembali dengan atau tanpa variasi setelah kalimat kedua (B). Selain bentuk ABC, bentuk lagu tiga bagian lainnya adalah ABA (kalimat pertama diulang tanpa perubahan setelah kalimat kedua). ABA' (kalimat pertama diulang dengan perubahan setelah kalimat kedua) dan sebagainya (Prier, 1996:14).

b. Unsur-unsur Ekspresi

Unsur-unsur ekspresi dalam musik meliputi tempo atau tingkat kecepatan musik, dinamik atau tingkat volume suara, keras lembutnya suara dan warna nada yang tergantung dari bahan sumber serta cara memproduksi suaranya. Ekspresi dalam musik adalah ungkapan pikiran dan perasaan yang mencakup semua dari tempo, dinamika dan warna nada dari unsure-unsur pokok musik dalam penyampaian yang diwujudkan oleh seniman musik atau penyanyi kepada pendengarnya (Jamalus, 1988:38)

1) Tempo

Tempo adalah kecepatan lagu yang dituliskan berupa kata-kata dan berlaku untuk seluruh lagu, dan istilah itu ditulis pada awal tulisan lagu (Soeharto, 1986:57)

Sementara Miller (tanpa tahun : 24), mengatakan bahwa tempo adalah sebuah istilah dari bahasa Itali yang secara harafiah berarti waktu, di dalam music menunjukan pada kecepatan. Fungsi dari tempo ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam menyanyikan lagu yang ada (Soeharto, 1986 : 56)

Macam-macam tanda tempo menurut miller (tanpa tahun:24) yaitu:

Presto : Sangat Cepat

Allegro : Cepat

Vivace	:	Hidup
Moderato	:	Sedang
Andante	:	Agak Lambat
Adagio	:	Lebih lambat dari andante
Lento	:	Lambat
Largo	:	Sangat Lambat

2) **Dinamik**

Dinamik adalah kekuatan bunyi, dan tanda dinamik adalah tanda pernyataan kuat dan lemahnya penyajian bunyi (Soeharto:30). Dinamik memainkan peranan yang besar dalam menciptakan ketegangan music. Pada umumnya semakin keras suatu musik maka semakin kuat ketegangan yang dihasilkan, dan sebaliknya semakin lembut musiknya maka semakin lemah ketegangannya Miller (tanpa tahun:87)

Macam-macam tanda dinamik menurut Miller (tanpa tahun:80) yaitu:

Fortissimo	:	Sangat Keras
Forte	:	Keras
Mezzo Forte	:	Agak Keras
Mezzo Piano	:	Agak Lembut
Piano	:	Lembut
Pianissimo	:	Sangat Lembut

Tidak seperti Tempo yang dapat dibatasi/ditentukan dengan pasti dan tepat dengan petunjuk metronome, dinamik merupakan nilai-nilai yang relative, tidak ada tingkatan yang mutlak untuk piano dan forte.

6. Pola ritme

Pola ritme memiliki peran penting dalam menentukan suasana yang sedang dibangun oleh sebuah musik ilustrasi. Pola irama dalam musik ilustrasi menurut Kusumawati (2005: 5) dibagi menjadi 2 yaitu:

a. *On beat*

Yaitu musik yang sesuai pada metrum atau hitungan tiap-tiap bar. Adapun pola ritme *on beat* ada berbagai macam yaitu:

- 1) Tempo sangat cepat (*allegro molto*)

Sifat/karakter : Tegang

- 2) Untuk ilustrasi yang bersifat kartunis bisa bersifat Jenaka/Komedi

- 3) Tempo cepat (*Allegro*)

Sifat/karakter: *agak tegang*/bersemangat

- 4) Tempo sedang (*moderato*)

Sifat/karakter: santai bersahaja, riang

- 5) Tempo lambat (*andante*)

Sifat/karakter : *lamban dan slowly*

- 6) Tempo sangat lambat (*adagio*)

Sifat/karakter : malas, tak bersemangat

b. *Un beat*

Adalah ilustrasi musik yang tidak berpatokan pada metrum dan tempo.

Sifat/karakter : Dinamis

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian Karakteristik musik ilustrasi untuk media pembelajaran Bahasa Inggris "*The Vehicles*" adalah penelitian tentang Peranan musik ilustrasi dalam pertunjukan drama di Teater Semero, yang dilakukan oleh Rizqi Eko Prasetyo (2009), mahasiswa jurusan Pendidikan Seni Musik FBS UNY angkatan 2002 dalam bentuk skripsi dengan judul "Peranan musik ilustrasi dalam pertunjukan drama di Teater Semero SMK Negeri Yogyakarta" sebagai syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjananya. Penelitian yang dilakukan oleh Rizqi Eko Prasetyo ini lebih menitikberatkan pada musik ilustrasi yang mampu menguatkan penjiwaan dalam ekspresi berakting pemain dalam di atas panggung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam "Peranan musik ilustrasi dalam pertunjukan drama di Teater Semero SMK Negeri Yogyakarta" yaitu metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian yang relevan berikutnya adalah penelitian tentang Proses kreatif dalam pembuatan music ilustrasi Film Animasi Kwek, yang dilakukan oleh Eliazar Decky Sulisty (2010), mahasiswa jurusan Pendidikan Seni Musik FBS UNY angkatan 2002 dalam bentuk skripsi dengan judul "Proses

kreatif dalam pembuatan music ilustrasi Film Animasi Kwek” sebagai syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjananya. Penelitian yang dilakukan oleh Eliazar Decky Sulistyو ini lebih menitik beratkan pada proses pembuatan musik ilustrasi, bentuk analisa hingga suasana yang dibangun pada setiap adegan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam “Proses kreatif dalam pembuatan music ilustrasi Film Animasi Kwek” yaitu metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dan analisis isi. Data yang dianalisa berupa Video CD. Proses pengkajian menggunakan teknik pengkajian analisis isi yang didukung dengan buku-buku penunjang yang berkaitan dengan analisis melodi dan lirik lagu dan konsultasi dengan dosen yang ahli dalam bidang analisis musik dan lirik lagu untuk pengabsahan data.

Dijelaskan dalam Endraswara (2003:81), Tujuan utama analisi konten adalah membuat inferensi sebuah pesan fenomena budaya. Hal ini lebih banyak mengarah kepada kajian simbolik pesan budaya itu sendiri. Tanpa inferensi yang jelas, peneliti akan kesulitan untuk memahami dampak dari pesan itu sendiri.

Hal ini menjelaskan, musik merupakan data yang tidak berstruktur. Untuk penelitian data yang tidak berstruktur, Analisis konten merupakan teknik pengkajian yang tepat seperti film animasi "*The Vehicles*". Selain film, data yang tidak berstruktur lainnya adalah : lagu, syair/lirik dalam sebuah lagu, dan lain lain.

B. Penentuan Objek Kajian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan dalam Bab I, maka peneliti melakukan pengamatan terhadap Media Pembelajaran Bahasa Inggris "*The Vehicles*" untuk dilihat dan didengarkan karakter musik ilustrasinya. Data yang didapat kemudian di analisis untuk mengetahui bagaimanakah karakteristik musik ilustrasi Film Animasi "*The Vehicles*".

C. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini diambil dari musik ilustrasi Film Animasi "*The Vehicles*" produksi dari Rumah Semut Production.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, peneliti menjadi instrumen utama di lapangan untuk mengumpulkan informasi maupun tanggapan seperti dijelaskan oleh Moleong (1990:1) bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama. Oleh karena itu, dalam proses pengumpulan data, peneliti mengamati dan berinteraksi dengan sumber-sumber informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

1. Observasi Langsung

Observasi dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek penelitian yaitu Film Animasi “*The Vehicles*”.

Observasi/pengamatan langsung tersebut meliputi :

- a. Melihat score musik ilustrasi “*The Vehicles*”
- b. Mendengarkan hasil audio dari musik ilustrasi tersebut.
- c. Menganalisis musik ilustrasi meliputi pemilihan suara, interval melodi, progresi akor, ritme dan kesesuaian dengan visual animasi dalam Film Animasi “*The Vehicles*”.

Kemudian data-tersebut dirangkum berdasarkan sumber data dari Proses observasi.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara kepada informan dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam dengan alat perekam (Hartono, 1995: 67). Tujuan wawancara untuk mendapatkan informasi beserta tanggapan yang lebih murni mengenai pokok masalah yang diteliti.

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan tanya jawab. Pengumpulan data dengan metode wawancara ini diharapkan dapat menghasilkan data faktual tentang Musik Ilustrasi “*The Vehicles*”. Daftar pertanyaan wawancara antara lain :

- a. Bagaimana proses ide kreatif musik ilustrasi dimulai.
- b. Sejauh mana peran musik ilustrator dalam pembuatan musik ilustrasi ini.
- c. Pertimbangan apa sajakah yang digunakan dalam hal : pemilihan suara, interval/jarak melodi, progresi akor dan ritme pada saat proses pembuatan.
- d. Bagaimanakah penyelarasan antara musik ilustrasi dengan hasil animasi yang dibuat.
- e. Bagaimanakah penyelarasan musik ilustrasi dengan narasi yang dibacakan.
- f. Bagaimana proses pendokumentasian karya musik ilustrasi yang telah selesai dibuat.
- g. Sejauh mana musik ilustrasi mampu menyampaikan pesan yang terdapat dalam karya animasi tersebut pada saat digabungkan dengan unsure yang lain (Animasi dan Narasi).

Narasumber yang diwawancarai adalah Maungguh Kasmawan S.Pd selaku pembuat ilustrasi musik. Wawancara dilakukan secara tanya jawab dengan menggunakan alat bantu buku catatan, komputer sebagai media untuk pengumpulan data.

E. Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan penulis adalah Teknik Analisis Metode Deskriptif (*Descriptive Method*): yakni, mendeskripsikan secara utuh sebuah kondisi atau sebuah subyek penelitian secara sistematis (Watanabe, 1967:5) yang berfungsi untuk mendeskripsikan secara utuh proses pembuatan ilustrasi musik.

Dalam analisis data digunakan analisis data yang meliputi:

1. Penyajian data secara ringkas.
2. Pola-pola serta hubungan antar data maupun data dengan konteksnya.
3. Deskripsi data.
4. Pengambilan Keputusan

Dalam penelitian ini, data yang akan dianalisis dibagi dalam beberapa tema cerita. Analisa meliputi :

1. Pemilihan Suara (*voice*) yang dipakai dalam Musik Ilustrasi untuk Media Pembelajaran "*The Vehicles*"
2. Penggunaan melodi dalam Musik Ilustrasi untuk Media Pembelajaran "*The Vehicles*"
3. Progresi akor yang digunakan dalam Musik Ilustrasi untuk Media Pembelajaran "*The Vehicles*"
4. Irama musik yang digunakan dalam Musik Ilustrasi untuk Media Pembelajaran "*The Vehicles*"

5. Keserasian antara musik dengan visual dan narasi yang berlangsung di dalam Media Pembelajaran "*The Vehicles*"

F. Teknik Keabsahan Data

Teknik Penentuan kehandalan dan keabsahan data yang dilakukan hādala menggunakan Triangulasi.

1. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan data itu (Moleong 1990:178). Dalam teknik triangulasi, peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data (Observasi, wawancara dan dokumentasi) yang telah didapat dari nara sumber.

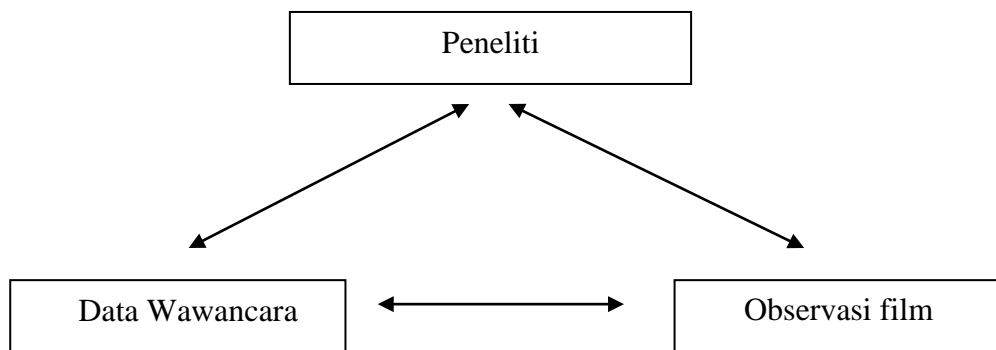
Observasi dilakukan pada tanggal 2 Januari 2012 yang bertempat di Rumah Produksi "Rumah Semut". Wawancara dilakukan oleh komposer Musik Ilustrasi "*The Vehicles*" yaitu Maungguh Kasmawan. Dokumentasi yaitu berupa partitur dan Naskah Narator.

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Data yang diperoleh dengan wawancara lalu dicek dengan observasi. Apabila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan mana yang dianggap

paling benar (Sugiyono, 2006: 373-374).

Gambar berikut adalah gambar Triangulasi Teknik Pengumpulan Data.

Triangulasi Teknik pengumpulan data



Gambar 29. Tabel Triangulasi

BAB IV

KARAKTERISTIK MUSIK ILUSTRASI

Film Animasi berjudul "*The Vehicles*" ini dibuat untuk pendidikan Bahasa Inggris anak-anak Sekolah Dasar. Dengan menampilkan karakter Sidharta, Arif dan Bima sebagai siswa Sekolah Dasar kelas 1 dan 2 yang sedang melaksanakan *study tour* tentang pengenalan beraneka ragam jenis kendaraan. Karakter berikutnya adalah Miss Indry sebagai guru Bahasa Inggris yang juga berperan sebagai Pemandu Wisata rombongan. Juga menampilkan semua aneka kendaraan di sepanjang perjalanan. Film Animasi dengan perpaduan 3 unsur pokok yaitu : Visual, Narasi dan Musik Ilustrasi.

A. Bentuk Cerita Film Animasi "*The Vehicles*"

Tema cerita dalam Film Animasi ini terdapat tema pembukaan (*opening*), 7 tema cerita, dan tema penutup (*clossing*) mulai dari awal hingga akhir film. Sebagaimana film animasi yang lain, "*The Vehicles*" mempunyai tokoh Karakter Miss Indry, Sidharta, Arif dan Bima yang di dalam jalan cerita tersebut mereka saling berdialog di dalam perjalanan di sepanjang film. Alur cerita dan dialog dibacakan oleh Narator bersama dengan pengisi suara dengan membaca Skrip (*story board*) yang telah dibuat oleh sutradara. Musik Ilustrasi disini berperan penting untuk membantu menyampaikan pesan isi film mendukung hasil visual animasinya. Berikut merupakan alur cerita tiap tema cerita :

1. Pembukaan. (*opening*)

Pembukaan pada film animasi ini dimulai dengan *Opening Title* dari pihak Rumah Semoet Production mempersembahkan "*The vehicles*". Dimulai dengan TC (*Time Code*) 00:00 – 01:48 dimana tampilan layar dominan putih, kemudian perlahan nampak gradasi gambar gedung Sekolah Dasar Nusa Bangsa. Pada bagian ini sang narator mulai membacakan narasi pertama yang memperkenalkan karakter : Sidharta, Arif dan Bima sebagai mereka sendiri. Kemudian narator menjelaskan letak SD Nusa Bangsa yang berada di Sebelah Tenggara Kota. Pada hari ini, kelas 1 dan 2 mengadakan *study tour*, yang merupakan program dari sekolah untuk memperkenalkan mengenai beraneka ragam kendaraan.

2. Tema cerita 1

Selanjutnya pada TC untuk tema cerita yang pertama adalah 01:54 – 02:22. Pada adegan ini dimunculkan tokoh tiga anak yang merupakan siswa di dalam rombongan tersebut yaitu Sidharta, Arif dan Bima, kemudian memperkenalkan juga tokoh baru bernama Miss Indry sebagai guru Bahasa Inggris, yang juga berperan sebagai pemandu wisata pada *studi tour* kali ini. Diceritakan rombongan berangkat dari sekolah menggunakan bus tepat pukul 8 pagi. Miss Indry yang juga merupakan guru Bahasa Inggris mereka bertugas sebagai pemandu wisata dalam studi tour ini. Tujuan pertama yakni Setasiun Kereta Api.

3. Tema Cerita 2

Pada saat perjalanan menuju Stasiun Kereta Api tersebut, Miss Indry menyapa anak-anak dan menerangkan mengenai tujuan tempat wisata kali ini, yaitu : Stasiun Kereta Api, Bandara dan Pelabuhan. Pada saat persimpangan lampu merah, bus berhenti dan Miss Indry mulai menerangkan tiga macam kendaraan yang berada di jalur lambat yaitu: Sepeda, Becak dan Delman. Sepeda dan becak mempunyai kesamaan, yaitu cara menggeraknya dengan dikayuh. Kemudian, diterangkan bahwa delman adalah sarana transportasi umum, berupa gerobak/kereta yang ditarik oleh seekor kuda dan dikendarai seorang Kusir. Lampu telah menyala hijau setelah Miss Indry selesai menjelaskan. Kemudian bus kembali berjalan. TC tema cerita 2 ini adalah : 03:00 – 05:10.

4. Tema Cerita 3

Tema cerita berikutnya dalam TC : 05:12 – 07:00 adalah pembagian jenis kendaraan menurut tempatnya, yaitu : Kendaraan darat meliputi sepeda, becak, delman, motor, mobil, bus dan truk. Kendaraan Udara meliputi pesawat terbang dan helikopter, kemudian yang terakhir kendaraan air meliputi kapal dan perahu. Miss Indry menanyakan kepada siswa mengenai contoh kendaraan darat yang menggunakan minyak sebagai bahan bakar. Sidharta menjawab : ”saya tahu bu. Bus, seperti yang sedang kita naiki sekarang”. Miss Indry menjawab ”Ya, kamu benar. Bus yang bisa

menampung penumpang berjumlah banyak di dalamnya”. Kemudian Miss Indry menjelaskan mengenai berbagai macam jenis kendaraan seperti Truk dan Trailer. Dimana keduanya bukan untuk sarana transportasi penumpang, tetapi untuk mengangkut barang-barang.

5. Tema Cerita 4

Tema cerita 4 dengan TC 07:02 – 08:25 membahas mengenai sepeda motor dan mobil beserta kelengkapan keselamatan mengemudi. Dimulai pada saat Bima menjawab pertanyaan Miss Indry mengenai kendaraan sepeda motor juga merupakan kendaraan darat yang menggunakan bahan bakar minyak. Kemudian Miss Indry menjelaskan mengenai sepeda motor yang pada umumnya beroda dua meski terdapat jenis sepeda motor yang menggunakan tiga atau empat roda. Selain itu, Miss Indry juga menjelaskan kelengkapan keamanan berkendara dimana di dalamnya terdapat Helm dan SIM. Mobil merupakan kendaraan berikutnya yang dijelaskan Miss Indry. Bermuatan mulai dari 4 - 8 orang. Untuk perlengkapan keselamatan mobil yaitu : Sabuk keselamatan, Kantung udara dan Kaca Spion untuk melihat objek yang berada di belakang ataupun di samping kendaraan.

6. Tema Cerita 5

Tema cerita 5 dengan TC : 08:33 – 10:18 dimulai pada saat rombongan telah sampai di tujuan pertama, yaitu Stasiun Kereta Api. Stasiun yang terletak di tengah kota. Miss Indry memberi sebuah pertanyaan tebakan

kepada siswa, Miss Indry bertanya : "Anak-anak, benda apakah yang terbuat dari besi, panjang dan besar, dan berjalan di atas rel?". Arif menjawab : "saya tahu bu. Benda itu adalah kereta api". Setelah membenarkan jawaban Arif, Miss Indry kemudian menjelaskan kereta api yang memuat banyak sekali penumpang untuk tujuan yang berbeda-beda. Kereta api mempunyai jalur sendiri, yang dinamakan rel. Dimana terdiri atas dua bilah besi panjang dan balok kayu yang menyilang diantaranya. Masinis adalah julukan bagi orang yang bertugas mengendarai Kereta Api.

7. Tema Cerita 6

Tema Cerita 6 dimulai pada TC : 10:26 – 11:43. Narator menjelaskan bahwa rombongan telah sampai pada tujuan kedua yaitu Bandara. Miss Indry menjelaskan mengenai pesawat udara yang terbuat dari logam berat tetapi bisa terbang dan dapat memuat banyak penumpang. Selain pesawat udara, di bandara juga ada helikopter. Helikopter menggunakan baling-baling yang besar dan bisa terbang sama dengan pesawat udara. Helikopter mempunyai ukuran lebih kecil daripada pesawat udara, dan hanya dapat memuat penumpang lebih sedikit dibandingkan dengan pesawat udara. Helikopter dan pesawat udara dikendarai oleh seorang yang disebut pilot.

8. Tema Cerita 7

Tema cerita 7 dimulai dengan TC : 11:55 – 13:37. Narator memulai bagian ini dengan membacakan : "Tawa dan senyum sepanjang perjalanan

setelah dari bandara. Kini rombongan berangkat menuju tujuan wisata terakhir, yakni Pelabuhan”. Setelah menyapa para siswa, Miss Indry menjelaskan macam kendaraan di Pelabuhan. Dimulai dengan kapal Ferry yang berlabuh ke daratan/pantai. Kapal Ferry merupakan sarana transportasi umum. Sedangkan perahu dibuat dari kayu dan berukuran kecil. Biasanya perahu digunakan nelayan untuk menangkap ikan dengan jumlah yang tidak begitu banyak.

9. Penutup (Clossing)

TC bagian penutup adalah 13:38 – 15:03. Bagian penutup digambarkan dengan perjalanan bus menuju arah matahari tenggelam, dimana narator membacakan: ”Pada penghujung hari, disaat semua tujuan wisata telah selesai dikunjungi, dan begitu banyak pengalaman yang didapat, sekarang rombongan beranjak pulang ke sekolah. Semua tampak begitu lelah tetapi sangat senang. Hingga mereka tertidur dengan wajah tersenyum pada saat bus mengantarkan mereka pulang”. Pada detik akhir ditunjukan *Credit title* tentang kerabat kerja dari rumah produksi, dan ucapan terimakasih.

B. Tokoh dan karakternya

Film animasi “*The Vehicles*” menghadirkan beberapa tokoh yang ditampilkan. Berikut ini adalah tokoh dan karakter dalam film animasi “*The Vehicles*”

Tokoh yang pertama adalah Miss Indry. Miss Indry adalah sosok seorang guru, wanita dewasa yang pandai, berambut pendek, berkaca mata dan mengenakan baju seragam. Miss Indry sangat komunikatif dengan siswa-siswanya. Sangat ulet dan sabar pada saat menjelaskan materi di sepanjang perjalanan studi wisata.

Tokoh selanjutnya adalah Sidharta, Arif dan Bima. Mereka merupakan Siswa Kelas 1 dan 2 SD Nusa Bangsa. Sidharta mempunyai ciri khas rambut yang agak panjang, Arif dengan potongan rambut cepak, dan Bima mempunyai rambut agak mengombak dan memakai kacamata. Ketiga siswa tersebut merupakan sahabat karib, mereka mengenakan pakaian yang sama, seragam Sekolah Dasar yaitu Merah putih.

Sidharta, Arif dan Bima adalah tiga dari 30 siswa yang ikut dalam rombongan studi wisata tersebut. Ketiganya merupakan siswa yang aktif di kelas. Rasa keingintahuan mereka sangat besar terhadap setiap hal terutama dalam hal yang baru.

C. Hasil Penelitian

1. Proses Pembuatan Musik Ilustrasi “*The Vehicles*”

Sesuai permintaan sutradara dalam film animasi ini, musik yang ditampilkan adalah sebuah musik ilustrasi yang bersifat tematis, untuk itu komposer membuat musik yang berbeda di setiap bagian adegan film ini. Atas dasar permintaan tersebut, komposer menuliskan beberapa contoh tema

lagu yang sesuai dengan adegan atau hasil visual yang dibuat. Tidak terdapat satu tema pokok lagu yang diulang sebagai isi dan tema utama setiap komposisi musik ilustrasi yang mengisi adegan-adegan penting dalam penyampaian cerita film animasi “*The Vehicles*”

Produksi film animasi “*The Vehicles*” merupakan sebuah proses kerja yang kolektif dari berbagai bidang perfilman, antara lain *animator* (pembuatan model dan karakter tokoh), *mapping* (pemetaan lokasi dan latar belakang), *animating* (menggerakkan gambar). Sebelum proses produksi, dilakukan pengisian suara untuk narasi dan dialog, selanjutnya dilakukan pembuatan gambar animasi. Kemudian dilanjutkan dengan pengisian musik ilustrasi. Proses terakhir dilakukan *editing* untuk *finishing*.

Proses produksi musik ilustrasi dilakukan dengan metode *linear*, yakni dengan metode komposisi pembuatan *musik score* secara utuh dari awal sampai akhir (sistematis). Secara keseluruhan pembuatan musik tidak dimulai saat jadwal pasca produksi berlangsung, namun sebelum produksi, komposer bersama Pihak Rumah Produksi yang bersangkutan, sudah memulai proses kreatifnya dengan melakukan pembuatan konsep. Mulai dari pembuatan jalan cerita, sampai dengan pembuatan *storyboard* (gambar urutan cerita). Sejak dimulainya pra produksi sudah muncul ide-ide kreatif dari masing-masing bagian, dan saat produksi dimulai, semua bekerja maksimal.

Musik yang pertama kali di produksi oleh komposer adalah opening (pembuka). Pertimbangan tersebut berdasarkan atas suasana yang dibangun, yang membentuk mood bagi penonton. Selain itu, durasi juga merupakan

pertimbangan penting bagi Sutradara dalam memutuskan mana yang lebih sesuai dan layak sebagai musik pembuka. Perlu diketahui, dalam proses pembuatan film animasi "*The Vehicles*" ini, Sutradara sebagai Pihak yang bertanggung jawab secara keseluruhan hasil produksi, dan mempunyai wewenang untuk memutuskan pilihan dalam berbagai bidang yang ikut memproduksi film tersebut.

2. Musik Ilustrasi "*The Vehicles*"

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, pembuatan musik ilustrasi dilakukan dengan metode *linear*, yakni dengan metode komposisi pembuatan *musik score* secara utuh dari awal sampai akhir (sistematis). Musik ilustrasi disesuaikan dengan alur cerita yang berlangsung. Pembahasan musik ilustrasi meliputi: pemilihan suara (*voice*), melodi, progresi akor, irama, dan kesesuaian musik dengan visual. Pembahasan musik ilustrasi juga sesuai dengan urutan tema cerita yang diawali dengan musik pembuka atau *opening*.

a. Pembukaan (*opening*)

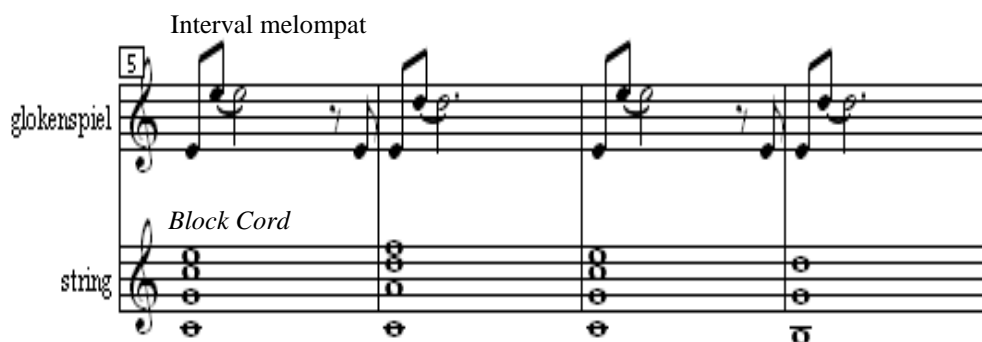
Musik pembuka adalah musik yang dibuat untuk mengawali sebuah cerita.

Menurut Maungguh Kasmawan yang bertugas sebagai komposer musik ilustrasi dalam film "*The Vehicles*" menjelaskan bahwa musik pembuka tersebut sengaja dibuat demikian karena ada tujuan khusus yakni pada awal film ini diputar, komposer dan sutradara sepakat untuk memberikan

”identitas” atau kesan di awal, bahwa film ini memang ditujukan untuk anak-anak. Sehingga diharapkan musik pembuka tersebut mampu membangun emosi penonton mulai dari awal cerita hingga *ending* film animasi ”*The Vehicles*” tersebut.

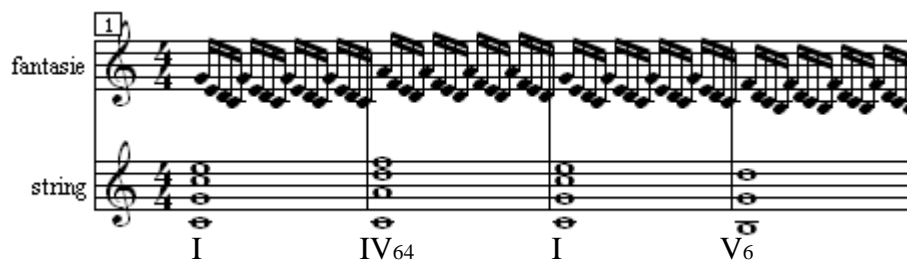
Pemilihan voice untuk musik pembuka adalah dominan (*block*) suara string dan instrumen Glockenspiel sebagai pembawa Tema. Juga voice ”fantasi” yang terdapat dalam menu keyboard CASIO WK – 1800. Maungguh Kasmawan juga menjelaskan alasan mengapa dipilih voice *Glockenspiel* sebagai pembawa tema yaitu karena *Glockenspiel* dengan suaranya yang gemilang akan membuat anak lebih nyaman pada saat diperlihatkan tayangan visual pembuka karena voice yang diperdengarkan sangat *familiar* dan nyaman di telinga anak-anak.

Glockenspiel dalam musik tersebut memainkan motif yang intervalnya melompat dan dibawakan berulang-ulang. Sedangkan untuk *string* menggunakan *block cord*. Seperti yang terdapat di dalam gambar berikut ini.



Dalam musik pembuka tersebut, komposer bermaksud menyajikan musik yang sederhana terlebih dulu. Dengan motif yang diulang-ulang, maka konsentrasi anak dapat menangkap film tersebut secara keseluruhan (secara narasi dan visual).

Progresi akor yang digunakan melangkah yaitu I – IV₆₄ – I – V₆, dan *arpeggio chord* yang menguatkan *progres cord* string di belakang.



Gambar 31. Progresi Cord Musik Pembuka

Irama dalam melodi tema musik tersebut tidak menggunakan beat tertentu (*un beat*), hanya berpatokan pada tempo lambat (75').

Pada tampilan visual, digambarkan layar putih yang samar-samar menjadi jelas gambaran gedung Sekolah Dasar Nusa Bangsa. Tempo lambat digambarkan dengan pergerakan awan di atas gedung sekolah yang bergerak perlahan. Musik tersebut sesuai dengan animasi yang ditampilkan. Dapat dirasakan dari pergerakan awan yang seiring dengan musiknya.

b. Tema Cerita 1

Tema cerita 1 dimulai dengan munculnya karakter Miss Indry, Sidharta, Arif dan Bima. Selain pengenalan tokoh karakter, juga menceritakan bahwa rombongan berangkat dari sekolah pukul 8 pagi.

Voice yang dipilih dalam tema cerita tersebut adalah *Pizzicato String*, *pizzicato* bass, klarinet dan piccolo. Menurut Komposer, *pizzicato string* mempunyai karakter yang jenaka jika diolah menjadi motif tanya jawab. *Clarinet* dan *piccolo* sebagai instrumen pendukung saja.



Gambar 32. Voice dalam tema cerita 1

Pemilihan suara *pizzicato string* sengaja dibuat dengan tujuan untuk membedakan suasana dari apa yang dibangun oleh musik pembuka sebelumnya. Terasa perbedaan suasana yang jelas dari musik yang bertempo lambat pada musik pembuka.

Melodi yang digunakan menggunakan motif tanya jawab antara *high* dan *low string* sehingga menimbulkan suasana jenaka, lincah, ringan dan bersemangat.



Gambar 33. Motif tanya jawab

Untuk melodi berikutnya mempunyai motif yang berbeda dari sebelumnya. Frase tersebut berupa frase tanya jawab dibawakan oleh *high string section* dan sebagai suara *low* dimainkan oleh pizzicato bass.



Gambar 34. Frase tanya jawab

Selanjutnya dengan frase yang sama dengan sebelumnya disertai pendobelaan nada dengan 1 oktaf di atasnya oleh piccolo dan Clarinet. Interval melodi dimainkan dengan rentang nada yang pendek.



Gambar 35. Frase tanya jawab

Menggunakan *progres cord*

The image displays two systems of musical notation for pizzicato strings. The first system consists of two staves, 'pizz string' (treble clef) and 'pizz bass' (bass clef), in 4/4 time. The 'pizz string' staff features a melody of eighth and sixteenth notes, while the 'pizz bass' staff provides a harmonic accompaniment with chords. Below the staves, four 'V' symbols indicate the chord progression. The second system also has two staves, 'pizz string' and 'pizz bass'. The 'pizz string' staff begins with a measure marked with a boxed '5' above it, followed by a sequence of eighth and sixteenth notes. The 'pizz bass' staff continues the harmonic accompaniment. Below this system, a sequence of Roman numerals indicates the chord progression: I, V₆, vi, V, IV, V, I, I, V₆, vi, V, IV, V, I.

Gambar 36. Progresi cord

Irama dalam musik tersebut termasuk irama *unbeat*, *pizzcato string* yang dibunyikan dengan frase tanya jawab membuat irama yang berkesan jenaka, lincah, ringan dan bersemangat, untuk menggambarkan sebuah hari yang penuh petualangan.

Pada bagian ini, visual memperkenalkan tokoh Miss Indry, Sidharta, Arif, dan Bima lengkap dengan karakter yang dimiliki. Dengan senyum anak-anak dan awal dari sebuah perjalanan yang menyenangkan. Visual yang cukup mendukung dalam penyampaian pesan.

c. Tema cerita 2

Tema cerita 2 dimulai dengan visual bus yang mulai berangkat menuju tempat tujuan wisata. Pada bagian ini terdapat 2 tema musik.

1) Tema Musik 1

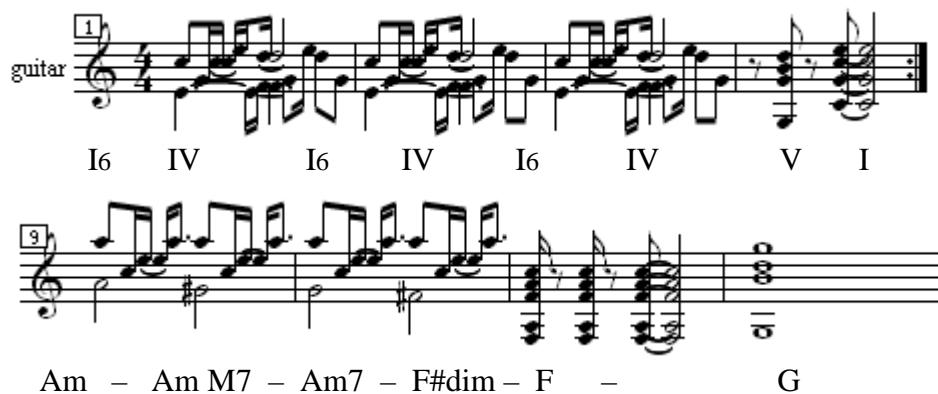
Dalam tema musik berikut ini *voice* yang digunakan adalah gitar elektrik. Menurut komposer, pemilihan suara gita elektrik yaitu untuk menghadirkan suara natural (bukan midi/program/sample voice).

Melodi dalam musik tersebut menggunakan interval melompat kemudian diteruskan dengan interval melangkah, dan imainkan dengan teknik sinkopasi, dimana ketukan berat seakan-akan bergeser dan aksent akan berubah pada ketukan naik.



Gambar 37. Sinkopasi

Progres Cord yang digunakan adalah : I6 – IV – I6 – IV – I6 – IV – V – I, yang kemudian dilanjutkan dengan progresi akor vi dengan bass melangkah turun dan diakhiri arpeggio akor V.



Gambar 38. Progresi cord

Irama musik ini menggunakan sinkopasi. Sebagaimana dijelaskan di atas, bahwa sinkopasi membuat ketukan berat bergeser. Sehingga memberi kesan ceria.

Digambarkan dengan bus yang mulai berjalan yang melambangkan sebuah petualangan akan segera dimulai. Dalam hal ini visual masih kurang untuk menggambarkan keceriaan anak untuk mengawali sebuah perjalanan.

2) Tema musik 2

Dalam tema musik 2 dimulai pada saat Miss Indry mengenalkan kendaraan Delman. Visual berupa delman yang dikendarai kusir.

Voice yang digunakan dalam musik tersebut adalah Banjo, Bass dan *Voice Ooh* pada keyboard. Intro dalam musik ini dimainkan oleh Bass dan *Voice Ooh*, kemudian disusul oleh melodi yang dimainkan oleh banjo dan bass. Pemilihan *sound* dimaksudkan untuk menghadirkan suasana baru, mengubah suasana menjadi lebih segar.



Gambar 39. voice dalam tema cerita 2

Melodi pada musik ini tidak memiliki melodi tematis. Hanya saja pada bagian tengah terdapat *improvisasi* gitar dengan memainkan tangga nada *pentatonic scale*. Melodi *Improvisasi* gitar tersebut tidak ditulis dalam *full score* dikarenakan melodi tersebut merupakan permainan spontan dari pemain gitar. Melodi pada musik ini difokuskan pada bagian improvisasi gitar dengan *pentatonic scale*. Hal ini ditujukan untuk menghindari terlalu banyaknya tema dalam satu alur cerita.



Gambar 40. musik improvisasi gitar

Progresi Akor yang digunakan adalah Frase 1 adalah :

The musical score for 'Frase 1' consists of three systems of staves. The first system features a 'Voice Ooh' part with a melodic line and a 'bass' part with a steady eighth-note pattern. The chords indicated below the bass staff are I, I, I, I, V6, and I. The second system is labeled 'lead guitar improve on blues scale' and shows a guitar line with a blues scale run. The chords below are IV7, IV7, I7, and I7. The third system continues the guitar line with a blues scale run. The chords below are V7, IV7, I7, and I7. The key signature is one sharp (F#).

Gambar 41. akord dalam tema musik 2

Irama pada tema musik ini menggunakan *Traditional Country* dengan banjo memainkan *filler*. Tema tersebut dibuat dengan irama musik *traditional country*, dimana bass membentuk sebuah pola yang diulang dan demikian juga instrumen banjo memainkan polanya sendiri, dan keduanya menyesuaikan dengan *progress cord*. Maungguh

Kasmawan yang bertugas sebagai komposer musik ilustrasi "*The Vehicles*" menjelaskan, beat traditional country dengan tempo cepat dan bass yang membentuk pola akan menghadirkan suasana "rancak" sesuai yang diharapkan.

Pada tema ini ditunjukkan dengan visual delman yang sedang dikendarai kusir.

d. Tema cerita 3

Pada Tema cerita 3 dimulai pada saat Miss Indry menerangkan bahwa kendaraan menurut tempatnya dibagi menjadi 3 yaitu kendaraan laut, kendaraan darat dan yang terakhir kendaraan udara. Pada tema cerita yang ke 3 berikut ini juga memiliki 2 tema musik.

1) Tema musik 1

Voice yang dipilih dalam tema musik yang pertama ini adalah *string section*, piano, dan *midi fantasie* yang memainkan melodi pembawa tema utama. Menurut Maungguh, pemilihan voice string sangat tepat untuk membangun sebuah irama Waltz (dansa), dimana "ayunan" irama akan sangat terasa.

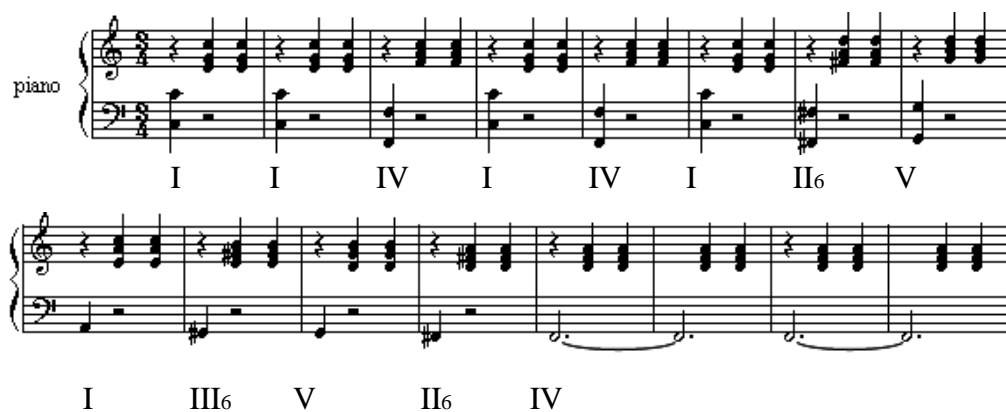
Dalam musik tema yang pertama tersebut, *string section* memainkan *cord*, sedangkan piano memainkan suara *bass* dan *cord* secara bergantian. Sedangkan untuk melodi utama yang dimainkan oleh *midi fantasy* menggunakan progres melodi yang melangkah dan dengan

tema yang diulang-ulang (repetisi). Komposer menjelaskan, pengulangan melodi dilakukan agar irama dansa/tarian lebih ter-ekspose.



Gambar 42. irama dansa dan pengulangan melodi

Progres Cord yang digunakan adalah :



Gambar 43. progresi cord yang digunakan

Untuk tema musik kali ini menghadirkan suasana yang berbeda dari sebelumnya. Menurut keterangan komposer, untuk menambah keragaman, maka musik ilustrasi tersebut menggunakan irama dansa/tarian atau disebut *Walz*. Irama ini menggunakan sukat $\frac{3}{4}$.

Pada bagian ini visual menayangkan dialog tanya jawab antara Miss Indry dan siswa. Musik ini menimbulkan suasana baru pada saat dialog Miss Indry dan siswa berlangsung, juga hanya menjadi musik latar saja

2) Tema musik 2

Dalam tema musik yang ke 2 ini diawali dengan adegan saat Miss Indry menjelaskan tentang kendaraan besar seperti Truk dan Trailer. Tampak pada tayangan, dimana bus sekolah diikuti kemudian disalip oleh trailer.

Pemilihan *Voice* dalam musik tersebut adalah Piano, *Pizzcato String*, Marimba dan Kontra bass. Ditujukan untuk membuat tema ketegangan dengan menggunakan *Pizzcato Bass String* dan menggunakan filler dari marimba untuk suasana misterius.

Terdapat dua melodi pada bagian ini. Melodi pertama, melodi mengikuti ritmis dari akor, sehingga tidak begitu menonjol. Melodi dibawakan oleh marimba dan *pizzcato string*.



Gambar 44. melodi mengikuti ritmis

Untuk lebih mewujudkan ketegangan, filler dimainkan dengan nada disonan dari instrumen glockenspiel. Perpaduan antara nada disonan dan instrumen glockenspiel sebagai filler, telah berhasil membangun karakter tegang dan misterius.



Gambar 45. filler yang dimainkan glockenspiel

Melodi kedua pada bagian ini dibuat dengan pengolahan melodi repetisi dan sekuen turun. Kemudian dimainkan dengan 1 oktaf lebih tinggi.



Gambar 46. melodi yang digunakan dalam tema musik 2

Progresi kord bagian ini tidak banyak. Baik pada bagian frase pertama dan kedua lebih berupa penahanan akor dengan tujuan agar fokus pada sinkopasi yang dibangun. Pada bagian pertama, penahanan pada akor vi diakhiri dengan motif jawab. Frase pertama:



Frase kedua dengan progresi vi – I.



Gambar 47. akor yang digunakan dalam tema musik 2

Irama musik pada tema berikut ini menggunakan Irama *Unbeat* (sinkopasi) yang ditunjukkan oleh instrumen bass. Irama musik untuk sinkopasi pada adegan ini dibuat tanpa irama tertentu, hanya mengacu pada tempo cepat (120').



Gambar 48. irama yang digunakan dalam tema musik 2

Visual pada bagian ini dimulai dari kendaraan besar hingga sepeda motor beserta kelengkapan mengemudi seperti helm dan SIM. Musik pada bagian ini sesuai dengan visual jalan sepeda motor yang bergoyang. Karakter tegang yang dibangun ditujukan untuk mendapatkan fokus perhatian penonton, terutama pada bagian kelengkapan sepeda motor.

Dalam tema musik yang ke 2 ini diawali dengan adegan saat Miss Indry menjelaskan tentang kendaraan besar seperti Truk dan Trailer.

Pemilihan Voice dalam musik tersebut adalah Piano, Pizzcato String, Marimba dan Kontra bass.

Terdapat dua melodi pada bagian ini. Melodi pertama, melodi mengikuti ritmis dari akor, sehingga tidak begitu menonjol. Melodi dibawakan oleh marimba dan pizzcato string.



Gambar 49. irama yang digunakan dalam tema musik 2

e. **Tema cerita 4**

Tema cerita 4 dimulai pada saat visual menampilkan gambar kendaraan mobil beserta kelengkapan mengemudi mobil.

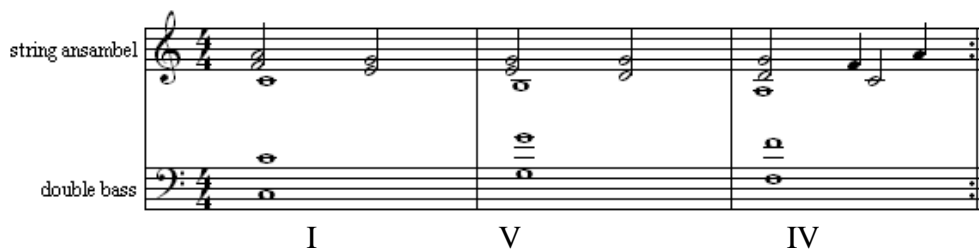
Voice yang dipilih adalah *String section*. Sesuai dengan penjelasan dari komposer, *string* dengan kemampuan nada panjang, sangat sesuai untuk memainkan *cord* yang ditahan.



Gambar 50. voice yang digunakan

Melodi pada bagian ini tidak tematis. Lebih bersifat *progresi cord* dengan teknik sustain. Menurut penjelasan komposer, hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan anti klimaks setelah ketegangan adegan sebelumnya.

Musik tersebut menggunakan *progres cord* I – V – IV dengan teknik Sustain. Menurut Maungguh Kasmawan, *progres cord* tersebut mempunyai unsur nada yang sesuai untuk penahanan.



Gambar 51. cord yang digunakan

Irama di dalam musik ini *Unbeat*, hanya berupa penahanan nada panjang. Komposer juga menjelaskan bahwa *progres cord* seperti di atas memang sebaiknya dibuat tanpa beat (*unbeat*) untuk memaksimalkan suasana yang dihasilkan.

Musik di dalam tema cerita tersebut menggambarkan mobil dan kelengkapan mengemudi. Namun pada kenyataannya visual yang menampilkan mobil berjalan masih terasa terlalu cepat untuk tempo musik yang lambat.

f. Tema Cerita 5

Di dalam tema cerita yang ke 5 ini, rombongan diceritakan telah tiba di Stasiun Kereta Api di tengah kota. Tampak bus sekolah sampai di pintu gerbang Stasiun Kereta Api. Pada bagian ini terdapat 2 tema musik.

1) Tema Musik 1

Voice yang digunakan adalah *Xylophone* dan *string section*. *String* memainkan *cord* dan melodi utama dimainkan oleh *Xylophone*. Alasan komposer memilih *voice Xylophone* sebagai pembawa tema dikarenakan *Xylophone* sesuai untuk memainkan nada 1/16 dengan karakter yang jenaka.



Gambar 52. melodi yang digunakan tema cerita 5

Melodi pada bagian ini, dibawakan oleh xylophone dengan notasi 16an. Dengan menggunakan teknik neighboring tone (nada terdekat) dan sekuen turun pada motif berikutnya. Teknik pengolahan ini diharapkan dapat memberikan suasana jenaka, riang dimana sebelumnya adalah tema musik dengan tempo lambat.

Frase 1 :



Gambar 53. frase 1

Progresi akor sederhana : Pada frase awal progres akor meliputi : I – I – I – V7 berada diketukan berat (awal).



Gambar 54. akord frase 1

Pada frase ke dua akor ditahan. I – I – I – V



Gambar 55. akord frase 2

Musik tersebut menggunakan Irama *Unbeat* dengan tempo 100'. Menurut Maungguh, irama tersebut untuk menyesuaikan tema dengan not 1/16 dan karakter yang jenaka.

Musik dengan tempo cepat ini sesungguhnya kurang sesuai dengan gerakan gambar yang cenderung lebih lambat, dimana didalamnya juga terdapat dialog antara Miss Indry dan siswanya. Namun komposer mengungkapkan, musik pada bagian ini membantu visual untuk mengangkat emosi dari tema musik sebelumnya.

2) Tema Musik 2:

Voice yang digunakan dalam musik ini adalah Violin, Harpa, *Voice Ooh* dan Bass. Menurut penjelasan komposer, Harpa yang memainkan arpeggio dan violin dan sangat sesuai untuk tema musik ini. Violin dengan *tone collor* pada nada panjang dan Harpa dengan suara yang lembut.



Gambar 56. voice yang digunakan tema musik 2

Melodi yang dimainkan violin tersebut melangkah dengan rentang register yang pendek.



Gambar 57. melodi oboe

Progresi Kord : I – V – v - IV – iv – I – II – V7 dengan terts berada di posisi bass (*root*).



I V₆ v₆ IV₆ iv₆ I₆₄ II₆ V7

Gambar 58. Akord yang digunakan

Musik tersebut menggunakan Irama Unbeat dengan tempo 60'

Perpaduan musik tersebut dengan visual yang menggambarkan perjalanan kereta menuju garis horisontal tepat ditengah sangat pas, dan sangat mendukung visual.

g. Tema Cerita 6

Memasuki tema cerita 6, narator mengisahkan bahwa rombongan telah melanjutkan perjalanan menuju ke Bandara. Dimana di bandara ada pesawat terbang dan helikopter. Pada bagian ini juga terdapat 2 tema musik.

1) Tema Musik 1:

Format instrumen dalam musik kali ini adalah format Orkestra.

Voice yang digunakan antara lain *String section* (*violin, viola, cello, contra bass*), *Oboe*, *Brass Section* (*Horn, Trompet, Trombone*), piano, perkusi dan timpani.

Musik diawali dengan suara perkusi 2 ketuk yang kemudian disusul dengan frase tanya jawab pada *Pizzicato String section*.

The image displays a musical score for a string section, specifically focusing on the first four measures. The instruments listed on the left are perkusi (percussion), violin 1, violin 2, viola, cello, and C Bass. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The percussion part begins with two distinct beats. Following this, the string section enters in a pizzicato (pizz.) style, indicated by the 'pizz.....' marking above each staff. The strings play a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes, creating a 'question and answer' phrase as described in the text.

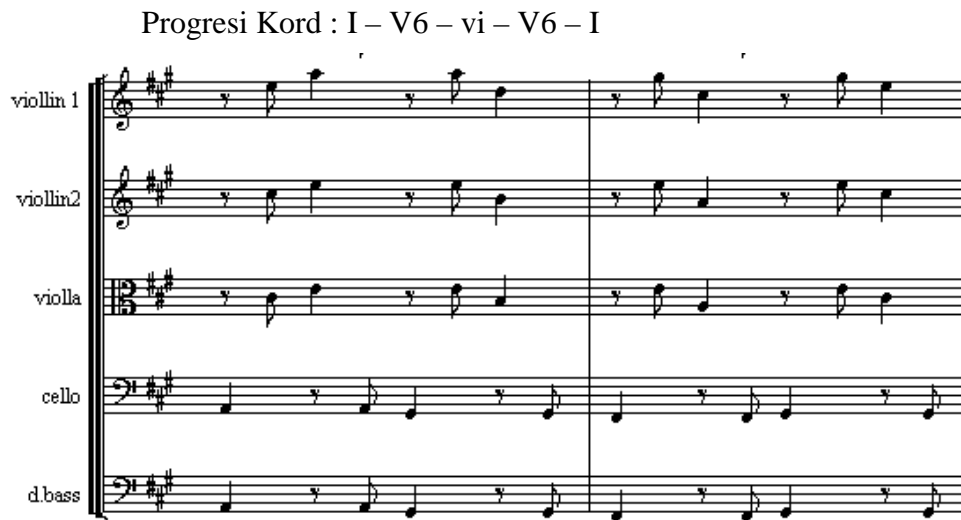
Gambar 59. Frase tanya jawab

Kemudian pada birama 3 dilanjutkan frase dengan pengolahan secara imitasi oleh instrumen tiup.

The image displays two systems of musical notation for a woodwind ensemble. The first system includes staves for oboe, horn, trumpet, and trombone. The oboe part begins with a melodic phrase in measures 3 and 4, which is then imitated by the horn, trumpet, and trombone in measures 5 and 6. The second system shows the oboe playing a more complex, rapid melodic phrase in measures 1 and 2, which is then imitated by the horn, trumpet, and trombone in measures 3 and 4. The imitations are marked with 's' for staccato.

Gambar 60. Melodi imitasi

Menurut komposer, string dengan teknik Pizzcato dan ditambahkan dengan wind instrumen menjadi sesuai untuk karakter riang. Maungguh Kasmawan juga menambahkan, untuk Karakter jenaka, imitasi dengan beda instrumen merupakan pilihan yang sesuai.



Gambar 61. Akord yang digunakan

Dalam musik ini menggunakan irama unbeat. Menurut komposer, irama unbeat sesuai dengan frase tanya jawab.

Dalam musik ilustrasi tersebut menampilkan visual pesawat terbang. Visual dan musik tidak begitu bergabung, karena visual kurang detail.

2) Tema Musik 2

Voice yang digunakan dalam tema musik berikut sama persis dengan musik yang sebelumnya, yaitu *String section* (*violin, viola, cello, contra bass*), *Oboe*, *Brass Section* (*Horn, Trompet, Trombone*), piano, perkusi dan timpani.

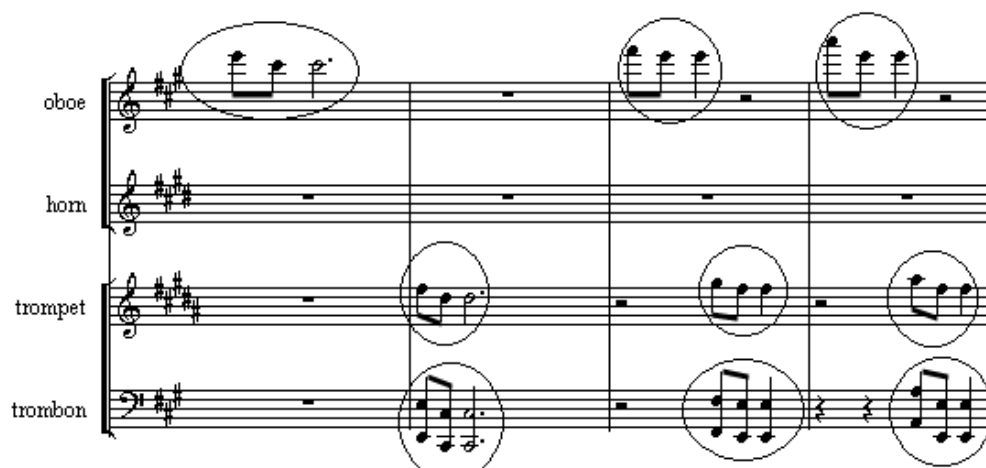
Melodi yang dimainkan dalam tema musik bagian ini diawali oleh piano yang dimainkan secara imitasi selama kurang lebih 14 birama.



Gambar 62. imitasi

Kemudian disusul *voice* oboe, horn, trompet, trombone dengan pengolahan secara imitasi dan diminusi (pengecilan nilai nada). Dimainkan mulai birama 6 sampai selesai.

Imitasi :



Gambar 63. imitasi

Diminusi :

The image displays a musical score for a piece titled 'Gambar 64. diminusi'. The score is written for four instruments: oboe, horn, trumpet, and trombone. The key signature is three sharps (F#, C#, G#), and the time signature is 4/4. The oboe part features two circled melodic phrases in the first system and a continuous, increasingly rapid sixteenth-note run in the second system. The horn part is mostly silent, with rests throughout. The trumpet and trombone parts play a rhythmic accompaniment, with the trombone part featuring a more complex, syncopated pattern. The second system shows both the trumpet and trombone parts playing a rapid, continuous sixteenth-note figure that mirrors the oboe's final phrase.

Gambar 64. diminusi

Progresi Kord yang digunakan adalah Penahanan (suspensi) pada akor A

Irama yang digunakan dalam musik tersebut adalah Irama *Unbeat* dengan tanda tempo *accelerando* (semakin lama semakin cepat). Menurut Maungguh Kasmawan, diminusi yang dimainkan oleh instrumen tiup digunakan untuk menunjang *accelerando*, dan untuk *accelerando*, irama yang sesuai adalah *unbeat*.

Musik bagian ini mendukung visual pada saat menggambarkan pesawat dan helikopter tersebut terbang di udara.

h. Tema Cerita 7

Tema cerita 7 menceritakan bahwa rombongan wisata telah tiba di tujuan wisata akhir yaitu pelabuhan. Dimana beraneka kapal bersandar/berlabuh. Laut dengan gambaran perairan yang luas digambarkan dengan musik berformat orkestra. Dengan tujuan mampu menggambarkan suasana yang luas, lebar dan agung.

Pemilihan Suara dalam musik tersebut adalah Piano, String Section, Oboe, Bass, timpani dan drum.

Melodi yang dimainkan menggunakan tema sederhana dengan pengulangan. Rentang register yang pendek.



Gambar 65. melodi oboe

Progresi Kord : I – V6 – vi – IV – I

The musical score for Gambar 66 illustrates the chord progression I – V6 – vi – IV – I across four measures. The instruments involved are oboe, string, kord (chords), piano, bass, timpani, and drum. The oboe and string parts feature melodic lines, while the piano part provides a rhythmic accompaniment. The bass line is simple, and the timpani and drum parts provide percussive support.

Gambar 66. akord yang digunakan

Irama yang digunakan dalam musik ini adalah Unbeat dengan tempo sedang. (75')

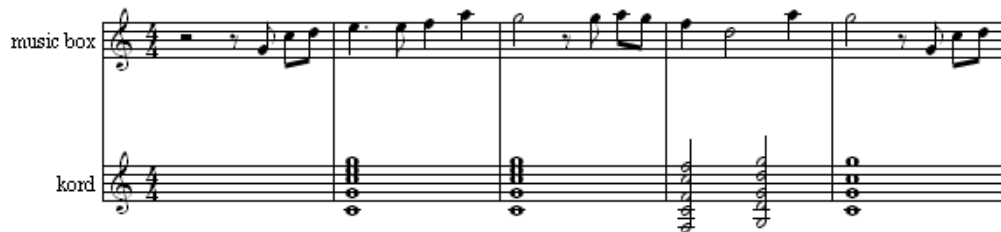
Musik dengan suasana yang megah memerlukan visual yang lebih dari kondisi yang ditayangkan. Kesan lebar dan Agung belum bisa diwakili oleh visual dalam menggambarkan sebuah Pelabuhan dengan Lautan yang luas.

i. Tema Cerita 8 (Penutup)

Bagian ini merupakan tema cerita akhir film dimana digambarkan Bus sedang beranjak pulang saat matahari telah mulai tenggelam. Sekaligus sebagai Closing Title yang berisikan kerabat kerja pada rumah produksi.

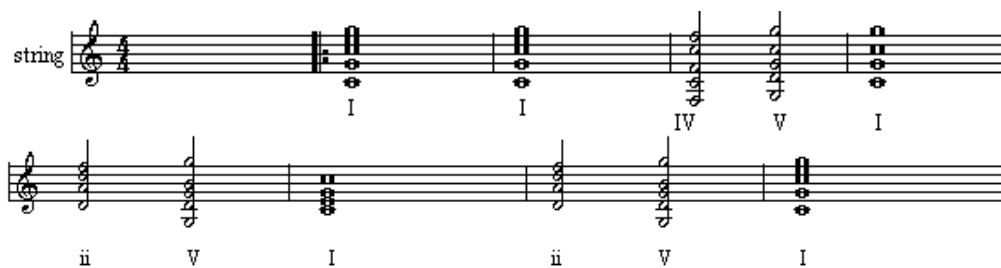
Voice yang digunakan adalah Musik Box dan *Voice Ooh*

Melodinya sederhana, bertema lagu *lullaby*. Melodi dengan interval melompat. Dibawakan oleh Musik Box.



Gambar 67. melodi yang digunakan

Progresi Kord yang digunakan adalah



Gambar 68. Akord yang digunakan

Dalam musik ini menggunakan irama Unbeat, tempo lambat dan berjenis lagu *lullaby*.

Visual menayangkan perjalanan bus wisata pulang menuju sekolah saat matahari mulai tenggelam. Narator juga menerangkan bahwa siswa terlihat sangat lelah tapi sangat senang, hingga mereka tertidur dengan senyum diwajah. Hal ini sangat sesuai dengan lagu model *lullaby* tersebut.

D. PEMBAHASAN

Terdapat beberapa adegan dalam Film Animasi “*The Vehicles*” ini yang dimunculkan dimana musik memegang peranan penting dalam menghidupkan citra visual yang disajikan dan menghasilkan suasana yang diharapkan. Berikut merupakan pembahasan, sesuai dengan urutan tema cerita.

1. Pembukaan (*opening*)

Musik pembuka ditandai dengan TC (Time Code) 00:00 – 01:48, ditandai dengan tayangan visual berupa layar putih dan perlahan-lahan mengalami gradasi warna (*bluring*), kemudian samar-samar mulai tampak jelas wujud gedung sekolah. Tanda tempo musik disini menyesuaikan dengan visual film animasi.

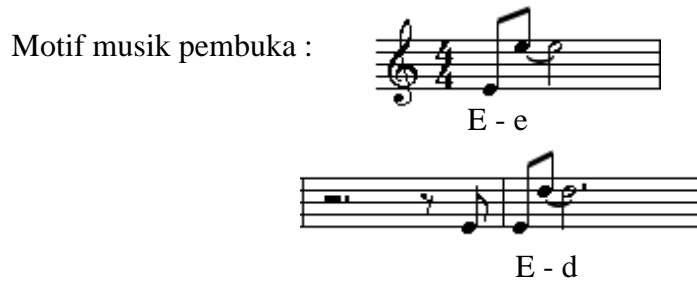
Pemilihan *voice*, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, mengambil suara instrumen yang familiar untuk kalangan anak-anak, yaitu : *Glockenspiel*, string dan *fantasie*. Tujuannya adalah untuk membangun identitas/*image* pada awal film, bahwa karya ini adalah film animasi untuk anak-anak.

Voice yang digunakan :



Gambar 69. Voice yang digunakan

Melodi pada bagian ini berupa motif yang diulang-ulang. Sesuai dengan ide awal pembuatan cerita, untuk musik dan visual pada awal film sebaiknya menggunakan tema yang sederhana. Agar anak-anak mampu menangkap ucapan narator yang menggunakan Bahasa Inggris.



Motif pertama dengan interval oktaf (E – e) dan motif kedua dengan interval m7 (E – d). Jarak nada tersebut biasa dikenal dengan progres nada melompat, dimana nada berikutnya mempunyai jarak yang jauh dari nada awal. Baik motif pertama dan kedua dibawakan oleh instrumen Glockenspiel. Motif tersebut dimainkan pada birama ke 5 setelah 4 birama sebelumnya iringan dengan instrumen string dan fantasie masuk terlebih dahulu.



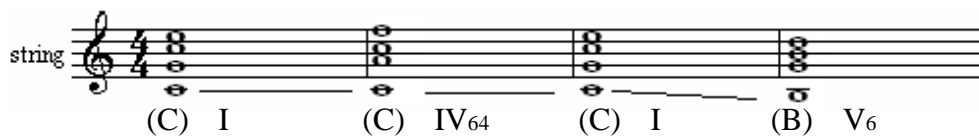
Gambar 70. Intro

Berikut ini motif yang dimainkan oleh *Glockenspiel*



Gambar 71. Voice Glockenspiel

Progresi akor yang digunakan masih merupakan progresi sederhana, yaitu : I – IV₆₄ – I – V₆, dengan progresi nada bass yang mengalami penahanan dan kemudian melangkah: C – C – C – B.



Gambar 72. Akord yang digunakan

Selain instrumen string, progresi akor pada tema musik pembuka ini juga dikuatkan oleh arpeggio yang dimainkan *voice fantasie* dimana progresi nada arpeggio juga melangkah (dekat).



Gambar 73. Arpeggio

Tampak pada gambar di atas, arpeggio dari akor I – IV₆₄ – I – V₆ nada bergerak secara berdekatan. Tabel berikut menunjukkan pergerakan masing-masing nada.

I	IV ₆₄	I	V ₆
g	a	g	f
e	f	e	d
d	e	d	c
C	C	C	B

Gambar 74. Tabel Pergerakan nada

Irama dalam melodi tema musik tersebut tidak menggunakan beat tertentu (*un beat*), hanya berpatokan dengan tempo lambat (75'). Sesuai dengan konsep ide cerita awal, baik musik maupun visual masih dalam bentuk yang sederhana. Maka dari itu, dengan tidak menggunakan beat tertentu akan lebih sesuai dengan hasil yang diharapkan.

2. Tema Cerita 1

Tema cerita 1 dimulai pada TC 01:43 – 02:49. Ditandai dengan munculnya karakter tokoh tiga anak yang merupakan siswa di dalam rombongan tersebut yaitu Sidharta, Arif dan Bima, kemudian memperkenalkan juga tokoh baru bernama Miss Indry sebagai guru Bahasa Inggris, yang juga berperan sebagai pemandu wisata pada *study tour* kali ini. Pada pergantian tema musik diakhiri dengan *fade out*.

Voice yang dipilih dalam tema cerita tersebut adalah *Pizzicato String*, *pizzicato* bass, klarinet dan piccolo. Menurut Komposer, *pizzicato string* mempunyai karakter yang jenaka jika diolah menjadi motif tanya jawab. Hal ini ditujukan untuk menggambarkan suasana pagi yang ceria, dimana sebuah perjalanan yang sangat menyenangkan akan dimulai. instrumen *Clarinet* dan *piccolo* sebagai instrumen pendukung, dimana instrumen tersebut akan menguatkan tema musik pada bagian ini.



Gambar 75. voice yang digunakan

Melodi diawali dengan motif tanya jawab yang dimulai dari birama 1 hingga birama 4. Motif tersebut dimainkan oleh *Pizzicato string*.



Gambar 76. motif tanya jawab

Setelah 4 birama dengan motif tanya jawab, kemudian pada birama 5 disusul dengan masuknya frase yang dibawakan oleh instrumen *string* dan bass yang

masih menggunakan teknik *pizzcato*. Frase tersebut dimainkan sampai birama 8 kemudian mengalami pengulangan kembali ke birama 5 sampai 8.



Gambar 77. frase pengulangan

Setelah mengalami pengulangan, pada birama selanjutnya yaitu birama 9 dan diakhiri pada birama 12, frase tersebut di atas dimainkan kembali dan dikuatkan dengan instrumen *piccolo* serta *clarinet* sebagai penguat bass.



Gambar 78. frase pengulangan

Tema musik tersebut terdiri atas 2 frase yaitu frase tanya dan jawab dimana keduanya menjadi sebuah tema musik.



Gambar 79. frase tanya jawab

Progresi akor pada bagian 4 birama awal, dimana motif tanya jawab dimainkan, akor ditahan pada akor V. Hal ini ditunjukkan dengan motif jawab dari pizzcato bass.



Irama dalam musik tersebut termasuk irama *unbeat, pizzcato string* yang dibunyikan dengan frase tanya jawab membuat irama yang berkesan jenaka, lincah, ringan dan bersemangat, untuk menggambarkan sebuah hari yang penuh petualangan.



Gambar 83. frase tanya dan jawab

Pada bagian ini, visual memperkenalkan tokoh Sidharta, Arif, dan Bima muncul pada saat yang bersamaan dengan narasi yang dibacakan. Visual yang cukup mendukung dalam penyampaian pesan.

3. Tema cerita 2

Tema cerita 2 dimulai dengan visual bus yang mulai berangkat menuju tempat tujuan wisata. Pada bagian ini terdapat 2 tema musik.

1) Tema Musik 1

Dimulai dengan TC 02:55 – 04:44. Tema musik dibawakan dengan instrumen gitar elektrik. Hal ini ditujukan untuk mendapatkan suasana baru dan natural (bukan midi/program/sample voice).

Hampir seluruh melodi pada bagian ini dimainkan dengan teknik sinkopasi, dimana ketukan berat seakan-akan bergeser. Dengan

menggunakan not 1/16an dan legato, aksent akan berubah pada ketukan naik (*up*).



Gambar 84. sinkopasi

Progresi akor untuk frase pertama yaitu birama 1 sampai birama 4 adalah : I₆ – IV – I₆ – IV – I₆ – IV – V – I.



Gambar 85. progresi akord yang digunakan

Bass bergerak melangkah naik dari nada E – F.



Gambar 86. bass bergerak

Kemudian pada frase yang terdapat dalam birama 5 sampai dengan birama 7, nada melodi dan bass bergerak berlawanan. Dimana melodi melangkah naik dan nada bass melangkah turun.



Nada Melodi	A – b – c – a – a
Nada Bass	A – G# – G – F# – F

Gambar 87. tabel bass bergerak

Kemudian pada frase selanjutnya yang terdapat pada birama akor ditahan pada posisi vi dan bass melangkah turun.



Gambar 88. akor yang digunakan

Irama musik ini menyesuaikan dengan sinkopasi dari alur melodi. Sebagaimana dijelaskan di atas, bahwa sinkopasi membuat ketukan berat bergeser sehingga memberi kesan "rancak" dan ceria.

Dalam musik tema tersebut digambarkan dengan bus yang mulai berjalan yang melambangkan sebuah petualangan akan segera dimulai.

2) Tema musik 2

Dalam tema musik 2 dimulai dengan TC 04:32 – 05:12, saat Miss Indry mulai mengenalkan kendaraan Delman.

Voice yang digunakan dalam musik tersebut adalah Banjo, Bass dan *Voice Ooh* pada keyboard. Pemilihan *sound* dimaksudkan untuk menghadirkan suasana baru, mengubah suasana menjadi lebih segar. Hal ini berkaitan dengan irama (*beat*) yang dibangun, yaitu traditional country.

Melodi pada bagian ini dimainkan oleh banjo. Tetapi Banjo dengan notasi 1/16 dan digabungkan dengan bass yang membentuk pola sendiri, menjadikan melodi tersebut masuk kedalam irama. Bukan sebagai tema yang berdiri sendiri.



Gambar 89. melodi banjo

Melodi yang berdiri sendiri ada pada improvisasi gitar elektrik dengan tangga nada *pentatonic scale*. Namun notasi improvisasi gitar elektrik tersebut tidak ditulis dikarenakan permainan tersebut merupakan permainan spontan dari sang pemain gitar. Namun pada bagian improve tersebut, bass memainkan pola berupa arpeggio sesuai dengan progresi akor.



Gambar 90. musik saat improvisasi gitar

Progresi akor pada bagian ini dimulai dengan intro dimana pengulangan di akor I dan IV, dan pada birama ke 4 ketukan ke 4 menggunakan akor V.



Gambar 91. akor yang digunakan

Progresi akor pada bagian improvisasi gitar elektrik adalah progres sederhana dengan menggunakan akor 7 (interval minor7 ditiap akor). Hal ini membuat tangga nada blues yang dimainkan gitar pada saat improve menjadi sangat sesuai.



Gambar 92. akor saat improvisasi pentatonic gitar

Irama pada tema musik ini menggunakan *Traditional Country* dengan banjo memainkan *filler*. Tema tersebut dibuat dengan bass membentuk sebuah pola yang diulang sesuai dengan akor yang dimainkan dan demikian juga instrumen banjo. Dan keduanya menyesuaikan dengan *progress cord*. Pada tema ini ditunjukkan dengan visual delman yang sedang dikendarai kusir.

4. Tema cerita 3

Pada Tema cerita 3 dimulai dengan TC 05:21 – 06:07. Visual tayangan menggambarkan saat Miss Indry menerangkan bahwa kendaraan menurut tempatnya dibagi menjadi 3 yaitu kendaraan laut, darat dan udara. Pada tema cerita yang ke 3 berikut ini juga memiliki 2 tema musik.

1) Tema musik 1

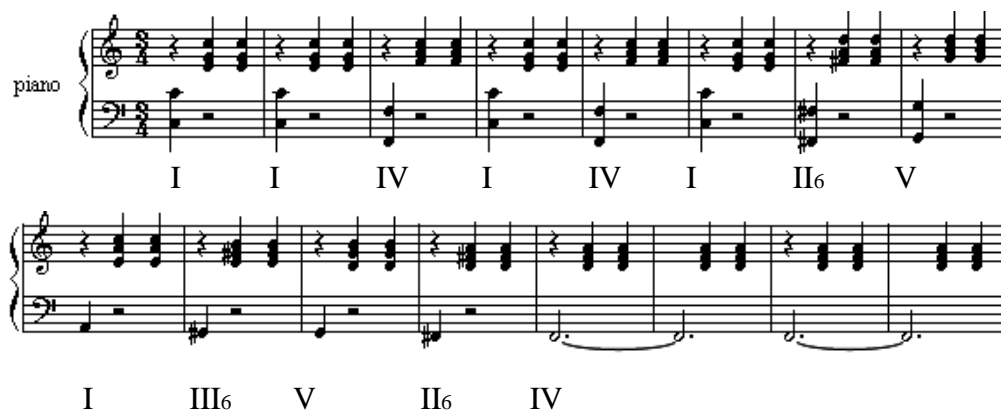
Voice yang dipilih dalam tema musik yang pertama ini adalah *string section*, piano, dan midi *fantasie* yang memainkan melodi pembawa tema utama. Hal ini ditujukan untuk memfokuskan terhadap irama waltz yang ditampilkan.

Melodi pada bagian ini sederhana. Terdapat 2 frase, tema frase yang pertama berupa motif tanya jawab.



Melodi pada frase ke dua dengan teknik pengolahan sekuen turun. Kedua melodi tersebut dibawakan oleh voice fantasie.





Gambar 94. Akord yang digunakan

Irama yang digunakan bagian ini adalah Waltz (tarian) dalam tanda sukat $\frac{3}{4}$ dimana ditujukan untuk meghadirkan suasana baru dimana belum pernah disajikan pada tema musik sebelumnya. Penggunaan voice string sangat sesuai, karena kemampuan string dalam legato sangat membantu mewujudkan irama waltz yang "mengayun".

2) Tema musik 2

Dalam tema musik yang ke 2 ini diawali dengan adegan saat Miss Indry menjelaskan tentang kendaraan besar seperti Truk dan Trailer. Tampak pada tayangan, dimana bus sekolah diikuti kemudian disalip oleh trailer.

Pemilihan *Voice* dalam musik tersebut adalah Piano, *Pizzcato String*, Marimba dan Kontra bass. Ditujukan untuk membuat tema ketegangan dengan menggunakan Pizzcato Bass String dan menggunakan filler dari marimba untuk suasana misterius.

Terdapat dua melodi pada bagian ini. Melodi pertama, melodi mengikuti ritmis dari akor, sehingga tidak begitu menonjol. Melodi dibawakan oleh marimba dan pizzcato string.



Gambar 95. terdapat 2 melodi

Untuk lebih mewujudkan ketegangan, filler dimainkan dengan nada disonan dari instrumen glockenspiel. Perpaduan antara nada disonan dan instrumen glockenspiel sebagai filler, telah berhasil membangun karakter tegang dan misterius.



Gambar 96. filler

Filler berikutnya dibuat dalam bentuk motif yang dibuat dalam 2 instrumen : glockenspiel dan marimba.

The image displays two musical staves, each featuring a circled melodic line. The first staff is for the Glockenspiel, and the second is for the Vibraphone. Both staves show a melodic line in the key of D major (one sharp). The first staff's circled line consists of a quarter rest, followed by a quarter note D4, an eighth note E4, and a quarter note F#4. The second staff's circled line consists of a quarter rest, followed by a quarter note D4, an eighth note E4, and a quarter note F#4. The background staves include marimba, pizz string, and double bass parts.

Gambar 97. filler glockenspiel dan vibraphone

Melodi kedua pada bagian ini dibuat dengan pengolahan melodi repetisi dan sekuen turun. Kemudian dimainkan dengan 1 oktaf lebih tinggi.



Gambar 98. melodi yang digunakan

Progresi kord bagian ini tidak banyak. Baik pada bagian frase pertama dan kedua lebih berupa penahanan akor dengan tujuan agar fokus pada sinkopasi yang dibangun. Pada bagian pertama, penahanan pada akor vi diakhiri dengan motif jawab.

Frase pertama: penahanan akord dengan motif jawab



Gambar 99. akord frase pertama

Frase kedua dengan progresi vi – I.



vi

I

Gambar 100. akord frase kedua

Irama musik pada tema berikut ini menggunakan Irama *Unbeat* (sinkopasi) yang ditunjukkan oleh instrumen bass. Irama musik untuk sinkopasi pada adegan ini dibuat tanpa irama tertentu, hanya mengacu pada tempo cepat (120').



Visual pada bagian ini dimulai dari kendaraan besar hingga sepeda motor beserta kelengkapan mengemudi seperti helm dan SIM. Musik pada bagian ini sesuai dengan visual jalan sepeda motor yang bergoyang. Karakter tegang yang dibangun ditujukan untuk mendapatkan fokus perhatian penonton, terutama pada bagian kelengkapan sepeda motor.

5. Tema cerita 4

Tema cerita 4 dimulai pada TC 07:34 – 08:24.

Voice yang dipilih adalah *String section*. Sesuai dengan penjelasan dari komposer, *string* dengan kemampuan nada panjang, sangat sesuai untuk memainkan *cord* yang ditahan. Penahanan akor ditujukan untuk mengganti karakter tegang yang dibangun pada tema sebelumnya.

Melodi pada bagian ini tidak tematis. Lebih bersifat *progresi cord* dengan teknik sustain dengan tujuan untuk menguaraikan ketegangan setelah sebelumnya dengan tema yang menggunakan sinkopasi dan dengan tempo cepat sangat berlawanan dengan nada panjang yang dimainkan dengan tempo lambat.

Pada bagian ini, melodi terdapat pada nada paling atas tiap penahanan akor.

Progres melodi : a – g – g – g – g – f – a



Gambar 101. progres melodi

Progres akor menggunakan progresi sederhana, dan dengan teknik sustain. I – V – IV dengan progres nada bass melompat sesuai dengan nada dasar akor. Hal ini ditujukan agar bisa terfokus pada sustain/penahanan nada di atas.



Gambar 102. progres akord

Irama di dalam musik ini *Unbeat*. Progresi akor dengan sustain sesuai dengan irama unbeat. Sebagai acuan pada tema musik ini adalah tanda tempo lambat (70').

Keseuaian dengan visual. Tema musik ini bertepatan dengan tayangan berupa gambar putih dan dengan gradasi menjadi semakin jelas terlihat bentuk mobil yang sedang berjalan. Laju mobil disini kurang lambat dibandingkan dengan tempo musik.

6. Tema Cerita 5

Di dalam tema cerita yang ke 5 ini, rombongan diceritakan telah tiba di Stasiun Kereta Api di tengah kota. Pada bagian ini terdapat 2 tema musik.

1) Tema Musik 1

Tema musik 1 dimulai dengan tanda TC 08:28 – 09:25.

Voice yang digunakan adalah Xylophone dan *string section*. String memainkan *cord* dan melodi utama dimainkan oleh *Xylophone*. Xylophone dengan not 16an. Dengan teknik *neighbouring tone* dan diiringi dengan string sebagai akor.

Melodi pada bagian ini, seperti keterangan di atas, dibawakan oleh xylophone dengan notasi 16an. Dengan menggunakan teknik *neighboring tone* (nada terdekat) dan sekuen turun pada motif berikutnya. Teknik pengolahan ini diharapkan dapat memberikan suasana jenaka, riang dimana sebelumnya adalah tema musik dengan tempo lambat.

Frase 1 :



Gambar 103. frase 1

Frase 2 :



Gambar 104. frase 2

Progresi akor sederhana : Pada frase awal progres akor meliputi :

I – I – I – V7 berada diketukan berat (awal).



Gambar 105. Akord pada frase 1

Pada frase ke dua akor ditahan. I – I – I – V



Gambar 106. akord pada frase 2

Irama bagian ini tergolong dengan un beat dimana tema musik berpatokan dengan tempo cepat, menyesuaikan karakter notasi 16-an yang dibawakan xylophone.

Kesesuaian dengan visual : pada bagian ini menunjukkan rombongan telah tiba di tujuan berikutnya. Dan mulai mengenalkan kendaraan Kereta Api. Pada bagian ini musik tidak terlalu menonjol,

karena pada saat yang bersamaan, narator dan visual mengenalkan Stasiun Kereta Api. Menurut sutradara bagian ini merupakan transisi untuk menuju ke kendaraan Kereta Api.

2) Tema Musik 2

Tema musik 2 merupakan lagu 1 bagian yang dimulai pada TC 09:30 – 10:15.

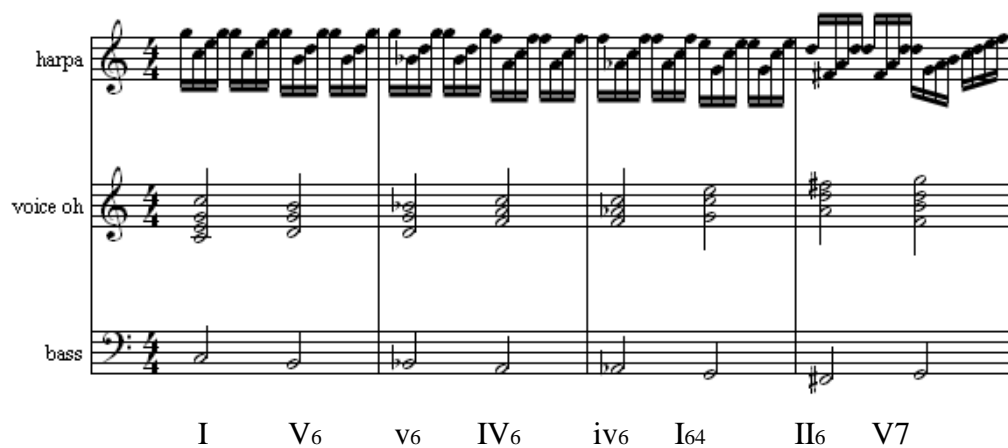
Voice yang digunakan dalam musik ini adalah Violin, Harpa, *Voice Ooh* dan Bass. Violin membawakan tema melodis dan instrumen lain sebagai pengiring, baik dengan nada panjang maupun dengan arpeggio.

Melodi pada bagian ini merupakan tema yang melodis. Dibawakan oleh oboe dengan tempo lambat. Ritmis dari ketiga birama dalam melodi juga mempunyai kemiripan. Hal ini ditujukan untuk fokus lebih tertuju pada progresi akor yang menjadi pengiring.



Gambar 107. melodi yang digunakan

Progresi Akor : I – V₆ – v₆ – IV₆ – iv₆ – I₆₄ – II₆ – V₇ dengan beberapa akor menggunakan tertis yang berada di posisi bass (*root*). Progresi akor tersebut akan membuat bass melangkah dekat, turun ½ nada di bawahnya. Selain itu, Harpa juga memainkan arpeggio akor yang menyesuaikan dengan progresi iringan.



Gambar 108. progresi akord yang digunakan

Musik tersebut menggunakan Irama Unbeat dengan tempo 60'. Dengan karakter lambat, irama yang paling sesuai untuk tema ini adalah un beat, hanya berpatokan pada tanda tempo lambat tersebut.

Perpaduan musik tersebut dengan visual yang menggambarkan perjalanan kereta menuju garis horisontal tepat ditengah (garis cakrawala) dan musik yang perlahan mulai hilang (fade out) sangat pas, dan sangat mendukung visual.

7. Tema Cerita 6

Memasuki tema cerita 6, narator mengisahkan bahwa rombongan telah melanjutkan perjalanan menuju ke Bandara. Dimulai pada TC 10:20 – 11:50. Terdapat 2 tema musik yaitu :

1) Tema Musik 1:

Format instrumen dalam musik kali ini adalah format Orkestra. *Voice* yang digunakan antara lain *String section* (*violin, viola, cello, contra bass*), *Oboe*, *Brass Section* (*Horn, Trompet, Trombone*), piano, perkusi dan timpani. Format kali ini ditujukan untuk membuat tema dengan *voice* yang lebih kompleks dibandingkan tema musik sebelumnya

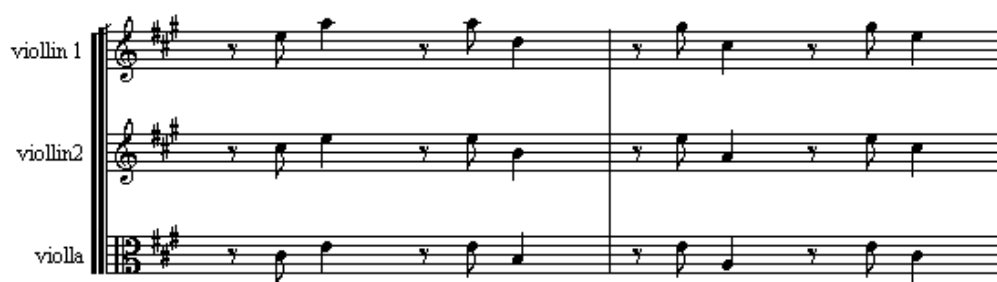
Melodi. Bagian awal, perkusi memainkan ritmis dengan berbagai macam alat perkusi. Perkusi dimainkan pada 2 birama awal. Motif perkusi :



Gambar 109. motif yang dimainkan perkusi

Motif dengan bermacam suara perkusi membangun suasana jenaka dan riang. Kemudian dilanjutkan dengan motif tanya jawab pada pizzcato string, dimana frase tanya oleh string atas dan frase jawab oleh string bawah.

Motif tanya :



Gambar 110. motif tanya

Motif Jawab :



Gambar 111. Motif jawab

Dilanjutkan dengan melodi oleh instrumen tiup dengan teknik pengolahan imitasi motif (motif yang sama dimainkan oleh instrumen lain).

Two musical staves showing woodwind and brass parts. The top staff includes oboe, horn, trumpet, and trombone. The bottom staff includes oboe, horn, trumpet, and trombone. The key signature has two sharps (F# and C#), and the time signature is 4/4. The word 'Imitasi' is written above the first staff and below the second staff. In the first staff, the oboe, horn, trumpet, and trombone parts are circled, showing they all play the same rhythmic motif. In the second staff, the oboe part is circled, and the horn, trumpet, and trombone parts are circled together, showing they all play the same rhythmic motif. The word 'Imitasi' is written above the horn, trumpet, and trombone parts.

Gambar 112. melodi imitasi

Progresi Kord pada bagian ini adalah : I – V₆ – vi – V₆ – I.
Dimana bass bergerak melangkah. Hal ini ditunjukkan dengan progres bass pada motif jawab.



Gambar 113. bass

Irama bagian ini menggunakan un beat, menyesuaikan dengan motif dan alur melodi. Berpatokan pada tempo sedang, dan pada akhir kalimat ditandai dengan rit pada birama 14 – 17 untuk memberi jeda pada tema berikutnya.



Gambar 114. rit

Dalam musik ilustrasi tersebut menampilkan visual pesawat terbang. Visual dan musik tidak begitu bergabung, karena visual kurang detail.

2) Tema Musik 2

Voice yang digunakan dalam tema musik berikut sama persis dengan musik yang sebelumnya, yaitu *String section* (*violin, viola, cello,*

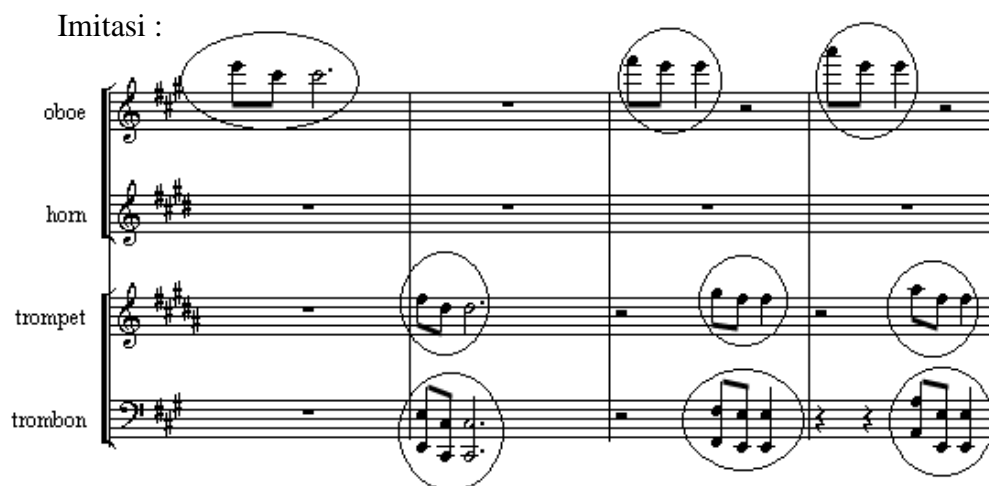
contra bass), *Oboe*, *Brass Section (Horn, Trompet, Trombone)*, piano, perkusi dan timpani.

Melodi yang dimainkan dalam tema musik bagian ini diawali oleh piano yang dimainkan secara imitasi selama kurang lebih 14 birama.



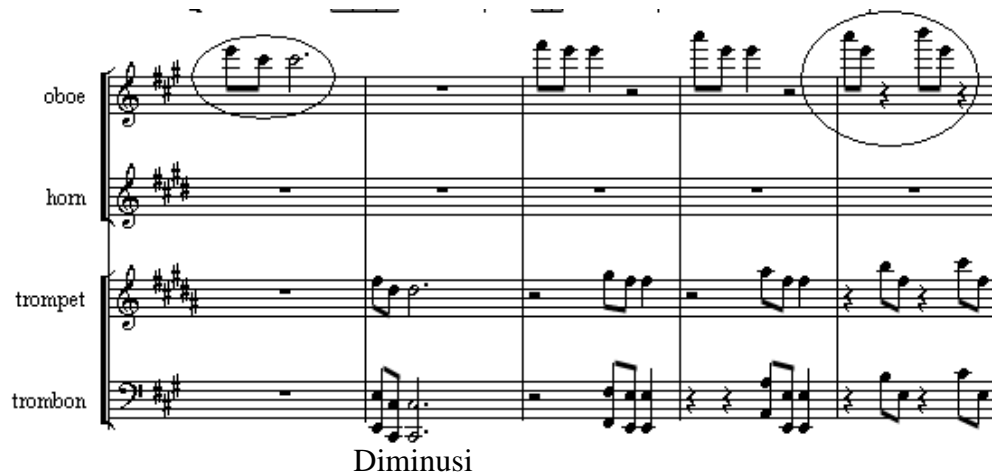
Gambar 115. melodi piano

Kemudian melodi dibawa oleh instrumen tiup : oboe, horn, trompet, trombone dengan pengolahan motif secara imitasi dan diminusi (pengecilan nilai nada). Dimainkan mulai birama 6 sampai selesai.



Gambar 116. motif imitasi

Diminushi (pengecilan nilai nada) :



Gambar 117. motif diminushi

Pada teknik pengolahan motif dengan diminushi ini didukung dengan tanda tempo *accelerando* (semakin cepat) yang akan membuat kesan "naik" secara emosional.

Progresi Kord yang digunakan adalah Penahanan (suspensi) pada akor A

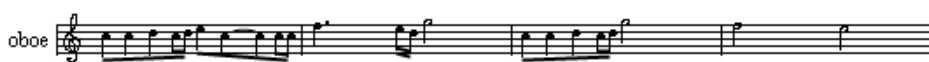
Irama yang digunakan dalam musik tersebut adalah Irama *Unbeat* dengan tanda tempo *accelerando* (semakin lama semakin cepat). Musik bagian ini mendukung visual pada saat menggambarkan pesawat dan helikopter tersebut terbang di udara.

8. Tema Cerita 7

Tema cerita 7 dengan TC 11:57 – 13:08. Menceritakan bahwa rombongan wisata telah tiba di tujuan wisata akhir yaitu pelabuhan.

Pemilihan Suara dalam musik tersebut adalah Piano, String Section, Oboe, Bass, timpani dan drum dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran luas dan "Agung" secara musikal.

Melodi yang dimainkan menggunakan tema sederhana dengan pengulangan. Rentang register yang pendek. Dengan alur melodi sederhana tersebut, diharapkan mampu menonjolkan iringan musik untuk membentuk suasana kemegahan. Karakter megah tersebut terdapat pada saat tema dibawakan oleh oboe ditandai dengan masuknya instrumen pengiring yang lain terutama bass drum dan simbal dengan tanda dinamik *Fortissimo* (keras)



Gambar 118. melodi yang dimainkan oboe

Bagian Klimaks pada tema ini, seperti dijelaskan sebelumnya, terdapat pada saat tema masuk. Untuk mewujudkan karakter megah, masing-masing instrumen pengiring membawakan ritmis yang berbeda.

String dengan dominan nada panjang :



Piano dengan arpeggio :

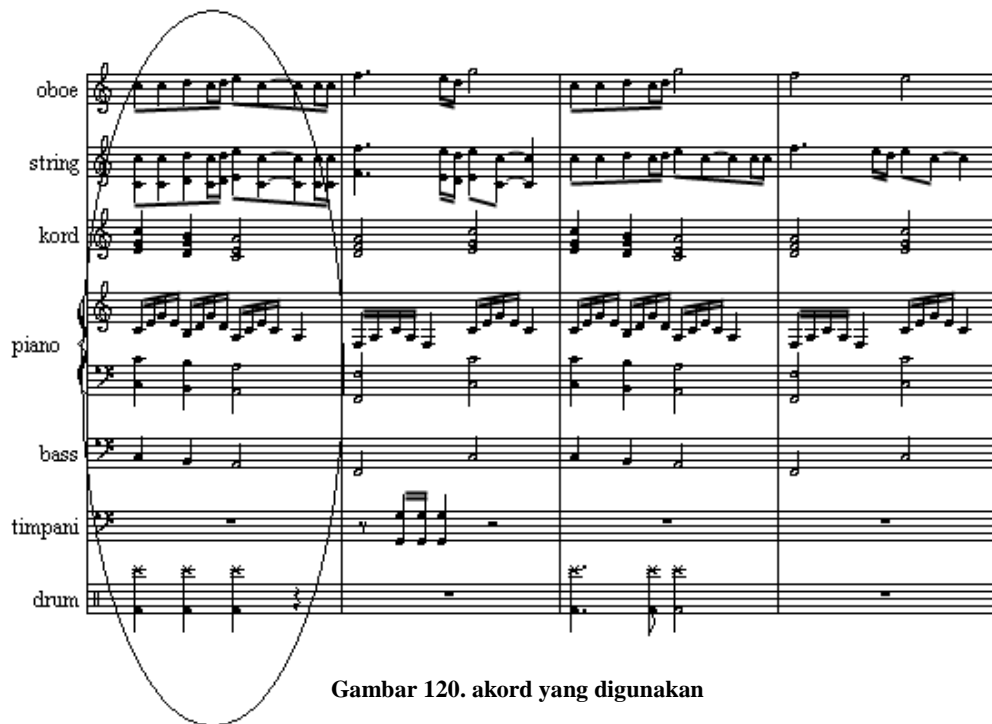


Bass drum dan simbal :



Gambar 119. ritmis yang dalam string, piano, bas drum dan simbal

Progresi Kord : I – V6 – vi – IV – I. Progres sederhana dengan penonjolan pada voice pengiring dan tanda dinamik. Bagian klimaks tema terdapat pada saat oboe memainkan tema utama, dimana string atas juga mendobel tema tersebut agar lebih tebal. Klimaks disini digambarkan pada saat semua instrumen memainkan nada dengan tanda dinamik fortissimo dan efek dari suara simbal dan bass drum yang memainkan not $\frac{1}{4}$ pada awal birama (ketukan berat).



Gambar 120. akord yang digunakan

Tanpa menggunakan irama tertentu (*un beat*), bagian ini cukup sesuai dengan pertimbangan alur melodi dan progresi kord yang dibawakan tema.

Kesesuaian dengan visual : Pada saat menggambarkan lautan, visual menandai dengan tampaknya kapal dalam jumlah banyak dan dengan efek visual bertempo cepat, menjadikan musik dan visual dapat membawakan karakter megah ini dengan baik.

9. Tema Cerita 8 (Penutup)

Bagian ini merupakan tema cerita akhir film dimana digambarkan Bus sedang beranjak pulang saat matahari telah mulai tenggelam. Sekaligus sebagai Closing Title yang berisikan kerabat kerja pada rumah produksi. TC 13:39 – 15:07.

Voice yang digunakan adalah Musik Box dan *Voice Ooh* dimana suara tersebut sangat sesuai dengan lagu bertipe *lullaby*.

Melodinya sederhana, bertema lagu *lullaby*. Melodi dengan interval melompat. Tema yang sangat melodis, sederhana dan dengan interval lompatan yang familiar dengan anak-anak. Tema ini dibawakan oleh Musik Box. Lagu *lullaby* yang pada umumnya terdiri dari 2 bagian. Alur melodi yang sederhana dan terdiri dari frase tanya jawab.

Frase tanya :

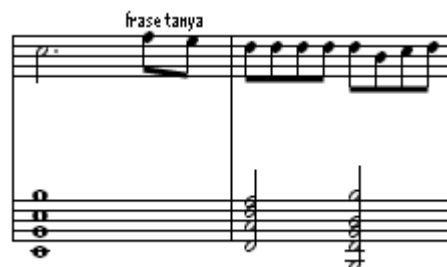


Frase Jawab :



Gambar 121. frase tanya dan jawab

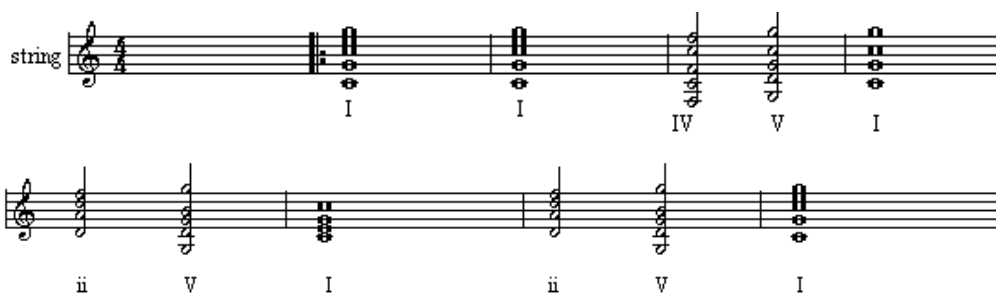
Kemudian dilanjutkan dengan bagian 2 :





Gambar 122. frase tanya dan jawab bagian dua

Progresi Kord yang digunakan adalah I – IV⁶⁴ – I – IV – V – I, bagian kedua ii – V – I. Progres akor sederhana dengan memainkan nada-nada panjang sangat sesuai dengan tema alur melodi lagu *lullaby* ini.



Gambar 123. Progresi akord yang digunakan

Dalam musik ini menggunakan irama Unbeat, tempo lambat dan berjenis lagu *lullaby*.

Visual menayangkan perjalanan bus wisata pulang menuju sekolah saat matahari mulai tenggelam. Narator juga menerangkan bahwa siswa terlihat sangat lelah tapi sangat senang, hingga mereka tertidur dengan senyum diwajah. Hal ini sangat sesuai dengan lagu model *lullaby* tersebut.

Pembahasan unsur musik di atas dimulai berdasarkan urutan tema cerita. Masing-masing tema cerita memiliki 1 atau 2 tema musik yang telah dijabarkan meliputi Pemilihan voice, pengolahan melodi, progresi akor, irama dan kesesuaian dengan visual. Dari pembahasan di atas, maka dapat diuraikan dan dikelompokkan sebagai berikut :

1. Pemilihan Voice pada penelitian ini menggunakan Pemilihan suara instrumen yang familiar dan nyaman di telinga anak, yaitu :

No	Tema cerita	Pemilihan voice
1	Opening	Glockenspiel, fantasie dan string
2	Tema cerita 1	Pizzicato string, pizzicato bass, clarinet dan piccolo
3	Tema cerita 2 #1 Tema cerita 2 #2	Gitar gitar, banjo, bass dan voice oh
4	Tema cerita 3 #1 Tema cerita 3 #2	String, piano dan midi fantasie Marimba, vibraphone, glockenspiel, pizzicato string dan kontra bass

5	Tema cerita 4	String ansambel dan double bass
6	Tema Cerita 5 #1 Tema musik 5 #2	Xylophone dan string ansambel Violin, harpa, voice oh dan bass
7	Tema cerita 6 #1 dan 2	String section, Oboe, brass section, piano, drum set dan timpani
8	Tema cerita 7	Piano string section, oboe, bass, timpani dan drum set
9	Tema 8 (penutup)	Music box dan voice ooh

Gambar 124. Tabel pemilihan voice

2. Melodi. Terdapat beberapa macam teknik pengolahan melodi baik sebagai tema maupun sebagai filler dalam karya ini, yaitu : Imitasi, repetisi, diminusi, *neighboring tone* dan sekuen turun. Berikut pengolahan melodi sesuai dengan urutan cerita :

No	Tema cerita	Teknik Pengolahan Melodi
1	Opening	repetisi
2	Tema cerita 1	Motif Tanya jawab dan pendobelan tema
3	Tema cerita 2 #1 Tema cerita 2 #2	Sinkopasi dan repetisi Improvisasi gitar
4	Tema cerita 3 #1 Tema cerita 3 #2	Motif tanya jawab dan sekuen turun Sinkopasi, repetisi, dan sekuen turun
5	Tema cerita 4	Sustain (penahanan)
6	Tema Cerita 5 #1 Tema musik 5 #2	Neighboring tone dan sekuen turun Melodis dengan ritmis yang sama
7	Tema cerita 6 #1 dan 2	Motif tanya jawab, imitasi dan diminusi

8	Tema cerita 7	Melodis
9	Tema 8 (penutup)	Melodis

Gambar 125. Tabel melodi

3. Progresi akor. Terdapat 2 macam progresi akor, yaitu melangkah dan melompat. Hal ini ditunjukkan dengan posisi balikan dan jalanya nada bass. Berikut ini pengelompokan progresi akord sesuai dengan tema cerita :

No	Tema cerita	Progresi akor
1	Opening	Melangkah dengan posisi akor balikan I – IV ⁶⁴ – I – V ⁶
2	Tema cerita 1	Frase 1 : Sustain akor V Frase 2 : I – V ⁶ – vi – V – IV – V – I.
3	Tema cerita 2 #1 Tema cerita 2 #2	I ⁶ – IV – I ⁶ – IV – I ⁶ – IV – V – I Frase 1 : I – I – I – I – V ⁶ – I Frase 2 : IV ⁷ – IV ⁷ – I ⁷ – I ⁷ – V ⁷ – IV ⁷ – I ⁷ – I ⁷
4	Tema cerita 3 #1 Tema cerita 3 #2	Frase 1 : I – I – IV – I – IV – I – II ⁶ – V Frase 2 : vi – III ⁶ – V – II ⁶ – IV Asustain akor vi, progress akor vi – I
5	Tema cerita 4	I – V – IV
6	Tema Cerita 5 #1 Tema musik 5 #2	I – I – I – V ⁷ dan I – I – I – V I – V ⁶ – v ⁶ – IV ⁶ – iv ⁶ – I ⁶⁴ – II ⁶ – V ⁷
7	Tema cerita 6 #1 dan 2	I – V ⁶ – vi – V ⁶ – I Sustain akor I
8	Tema cerita 7	I – V ⁶ – vi – IV – I
9	Tema 8 (penutup)	I – IV ⁶⁴ – I – IV – V – I dan ii – V – I

Gambar 126. Tabel progresi akord

4. Irama. Terdapat 2 tema music yang menggunakan irama (on beat) yaitu *traditional country* dan *Waltz*. Selain kedua tema tersebut, menggunakan un beat dimana menyesuaikan dengan alur melodi, progresi akor dan berpatokan pada tanda tempo. Berikut table pengelompokan irama sesuai dengan tema cerita:

No	Tema cerita	Irama
1	Opening	Unbeat, tempo lambat
2	Tema cerita 1	Unbeat, tempo sedang
3	Tema cerita 2 #1 Tema cerita 2 #2	Unbeat, sinkopasi dan tempo sedang Traditional country dengan improv gitar menggunakan pentatonic buesl scale
4	Tema cerita 3 #1 Tema cerita 3 #2	Waltz dengan tanda sukat $\frac{3}{4}$ tempo sedang Unbeat, sinkopasi dan tempo cepat 120'
5	Tema cerita 4	Unbeat, tempo lambat 60'
6	Tema Cerita 5 #1 Tema musik 5 #2	Unbeat, tempo cepat 110' Unbeat tempo lambat 60'
7	Tema cerita 6 #1 dan 2	Unbeat tempo sedang 87' Unbeat, accelerando
8	Tema cerita 7	Unbeat tempo sedang
9	Tema 8 (penutup)	Unbeat tempo lambat

Gambar 127. Tabel irama

5. Peran musik sudah sangat membantu visual dan narrator dalam menyampaikan pesan kepada penonton. Memang pada beberapa adegan masih terdapat beberapa kekurangan dari ketiga unsur tersebut. Berikut keterangan kesesuaian musik ilustrasi dengan visual, sesuai dengan tema cerita.

No	Tema cerita	Kesesuaian dengan visual
1	Opening	Sesuai dengan visual teknik bluring dan moving awan
2	Tema cerita 1	Sesuai dengan karakter pagi hari dan dialog antara karakter tokoh
3	Tema cerita 2 #1 Tema cerita 2 #2	Sesuai dengan visual pemberangkatan bus sekolah dan penggambaran kendaraan Visual kurang detail pada saat penggambaran delman
4	Tema cerita 3 #1 Tema cerita 3 #2	Visual sesuai pada saat pengenalan kendaraan bus Visual ketegangan belum maksimal
5	Tema cerita 4	Visual jalan/laju mobil kurang lambat
6	Tema Cerita 5 #1 Tema musik 5 #2	Visual sesuai dengan pengenalan Kereta Api Visual sesuai dengan kereta api yang pelan-pelan bergerak menjauh
7	Tema cerita 6 #1 dan 2	Visual sesuai dengan pengenalan bandara Visual pesawat dan helikopter kurang mendukung
8	Tema cerita 7	Visual sesuai dengan gambaran luas dan agung
9	Tema 8 (penutup)	Visual sesuai dengan lagu nina bobo (lullaby) pada saat perjalanan pulang saat matahari terbenam

Gambar 128. Tabel kesesuaian musik dengan visual

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas menyebutkan, bentuk musik dalam film animasi “*The Vehicles*” banyak menggunakan teknik pengolahan melodi, progresi akor, ritmis untuk membuat musik yang membuat karakter/suasana menjadi lebih hidup agar penonton dapat merasakan karakter/suasana yang dibangun dalam film tersebut.

Pemilihan voice, pengolahan melodi, progresi akor, irama dan kesesuaian dengan visual merupakan unsur dari karakteristik music ilustrasi pada karya ini. Hal tersebut mempunyai peran yang sangat signifikan dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi film animasi “*The Vehicles*” kepada para penonton.

Kesimpulan dari penelitian diatas adalah, terdapat 5 karakter/suasana yang dominan dalam karya ini, yaitu :

1. Opening (dimana music berperan untuk memberikan identitas bahwa karya ini adalah karya animasi untuk anak-anak).
2. Karakter tegang dengan menghadirkan teknik sinkopasi dan tema melodi yang disonan.
3. Karakter Jenaka dengan teknik pengolahan motif Tanya jawab dan imitasi.

4. Karakter megah/agung dengan format orchestra yang ditandai dengan bass drum dan simbal membangun efek “ceburan” dan pengolahan ritmis yang berbeda dari masing-masing pengiring, serta
5. Penutup yang menggunakan lagu jenis nina bobo (lullaby) dengan tema dan progresi akor sederhana, serta pemilihan voice oleh music box yang sesuai sebagai lagu penutup.

B. SARAN

Sesuai dengan hasil penelitian, pemilihan voice, melodi, progresi akor dan irama dapat diolah untuk membangun karakter dan suasana dalam fim. Dari ke empat unsur tersebut kemudian digabungkan dengan visual yang ditayangkan dan narasi yang dibacakan hendaknya disesuaikan, supaya pesan dalam muatan di setiap adegan akan dapat dengan mudah tersampaikan jika musik dan unsur-unsur lain didalamnya juga ikut berperan. Karena kesesuaian masing-masing unsur film animasi (musik, narasi dan visual), dengan porsi yang sesuai akan mengoptimalkan hasil karya film tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Badudu, J. S. 2003. *KAMUS KATA KATA SERAPAN ASING DALAM BAHASA INDONESIA*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara
- Banoe, Pono. 1984. *Pengantar Pengetahuan Alat Musik*. Jakarta: CV Baru
- _____. 2003. *KAMUS MUSIK*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Cipta Adi Pustaka. 1992. *ENSIKLOPEDI MUSIK*. Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka
- Depdiknas. (2011). *Panduan Penyusunan KTSP Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta
- Jamalus. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: CV Rajawali
- Kodijat, Latifah. 2004. *Istilah-istilah Musik*. Jakarta: Penerbit Djambatan
- Kusumawati, Heni. 2005. *Musik Ilustrasi*. Yogyakarta: Jurusan Seni Musik Program Studi Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Muhammad, Syafiq. 2003. *ENSIKLOPEDIA MUSIK KLASIK*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa

Prier, Edmund. 2004. *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi

Rachmawati, Yeni. 2005. *Musik Sebagai Pembentuk Budi Pekerti*.
Yogyakarta: Penerbit Panduan Jalasutra

Rimsky, Nikolay dan Korsakov. 1964. *PRINCIPLES OF ORCHESTRATION*.
St. Petersburg

Soedarsono, R. M. 1999. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni
Rupa*. Bandung: MSPI kuBUku

Soeharto, M. 1992. *Kamus Musik*. Jakarta: Gramedia

Sylado, Remmy. 1983. *Menuju Apresiasi Musik*. Bandung: Penerbit Angkasa

LAMPIRAN

Kisi – kisi wawancara

No	Pertanyaan	Jawab	Keterangan
1.	Tujuan Pembuatan Animasi “The Vehicles”	Sebagai sarana media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak	Konsumen utama untuk anak Sekolah Dasar
2.	Latar belakang pemilihan ide cerita “The Vehicles”	“The Vehicles” dengan konsep cerita beragam kendaraan sangat sesuai dengan kebutuhan anak dimana selalu bertemu, menggunakan dan mengalaminya setiap hari	Jenis Kendaraan : Becak, delman, sepeda, sepeda motor, mobil, truk, trailer, kereta api, pesawat, helicopter, perahu dan kapal laut.
3.	Pemilihan Tema Musik dalam animasi tersebut	Tema musik dibuat berbeda-beda tiap alur cerita. Tema dibuat menyesuaikan dengan konsep dan ide cerita dan karakter/suasana yang sedang dibangun	Hal ini ditujukan untuk mengoptimalkan peran masing-masing unsure dalam film animasi (Visual, Narator dan Musik Ilustrasi) untuk menyampaikan pesan/muatan yang terkandung
4.	Latar belakang pembuatan Tema Musik yang pertama	Opening/pembuka, dimana konsepnya adalah untuk menanamkan identitas di awal film, bahwa karya ini adalah film animasi untuk anak-anak. (dari semua unsur : Animasi, Narator dan Musik Ilustrasi mempunyai tugas yang sama)	Musik pada bagian ini menggunakan tema sederhana yang diulang. Pemilihan voice : harpa, music box dan string untuk memberikan identitas bahwa keseluruhan karya ini ditujukan untuk anak-anak sebagai media pembelajaran.
5	Latar belakang pembuatan tema alur cerita 1	Motif Tanya jawab dengan menggunakan voice pizzicato string. Membangun karakter/suasana jenaka pada saat narrator memperkenalkan tokoh dalam film.	Voice pizzicato string diolah dengan motif Tanya jawab, menghadirkan karakter/suasana jenaka/riang. Irian
6.	Latar belakang pembuatan tema cerita 2	Terdapat 2 tema music : Tema music 1, Instrumen gitar elektrik dengan memainkan	Hal ini ditujukan untuk menghadirkan karakter riang, pagi hari, ketika

		<p>ritmis sinkopasi. (dengan melodi yang sama, akan lebih menarik jika dihadirkan dengan ritmis sinkopasi, sehingga seolah ketukan beratnya bergeser pada ketuk naik “up”)</p> <p>Tema music 2, dengan beat traditional country dimana khas dengan instrument banjo, progress akor yang sederhana dan improvisasi gitar elektrik dengan pentatonic blues scale</p>	<p>perjalanan sebuah petualangan telah dimulai. Dan pemilihan voice gitar elektrik dengan tujuan agar bunyi natural instrument bisa didapatkan (bukan dengan midi/sampel suara pada keyboard)</p> <p>Beat dibangun dengan bass dan banjo memainkan sebuah pola (patern) yang menjadikan suasana lebih “rancak” / riang.</p>
6.	Latar belakang pembuatan tema alur cerita 3	<p>Terdapat 2 tema music : Tema music 1, dengan menonjolkan irama waltz, tema dan progresi akor yang sederhana, karena pada bagian ini merupakan bagian jembatan/penghantar menuju adegan/scene berikutnya.</p> <p>Pada bagian ini ditonjolkan karakter/suasana tegang. Dibangun dengan perpaduan pengiring (low string dengan sinkopasi) dengan tema dan filler yang dimainkan glockenspiel dengan nada disonan.</p>	<p>Melodi diolah dengan sekuen turun. Irama waltz dibawakan oleh piano dan string, dimana string sangat sesuai untuk membangun irama tarian tersebut dalam tanda sukat $\frac{3}{4}$.</p> <p>Pengolahan melodi dengan sekuen tertis turun dan nada disonan dan pemilihan voice oleh glockenspiel telah berhasil membangun karakter/suasana tegang. Delanjutkan dengan motif berupa hiasan yang dimainkan oleh instrument yang berbeda.</p>
7.	Latar belakang pembuatan tema alur cerita 4	<p>Konsep pada bagian ini adalah “menguraikan ketegangan” yang dibangun dari music ilustrasi sebelumnya. Diolah dengan menggunakan penahanan akor yang dimainkan oleh string section</p>	<p>String dengan kemampuan nada panjang, sangat sesuai untuk memainkan penahanan akor (sustain).</p>
8.	Latar belakang pembuatan	Terdapat 2 tema music	

	tema alur cerita 5	<p>Tema music 1, dengan konsep : meningkatkan emosi agar ceria kembali, musik dibuat dengan tema yang diolah dengan teknik neighboring tone (nada terdekat) yang kemudian dilanjutkan dengan sekuen turun.</p> <p>Tema music 2, dengan konsep cerita, mengiringi visual berjalanya kereta api, tema music disajikan dengan tema melodi yang sederhana, progresi akor yang melangkah dengan menggunakan tertts sebagai posisi bass.</p>	<p>Tema dengan pengolahan Neighboring tone (nada terdekat) dan pemilihan voice oleh xylophone yang memainkan not 1/16-an bertempo cepat akan membangun suasana yang senang dan dinamis.</p> <p>Sesuai dengan konsep tersebut, music mengiringi visual kereta yang menghilang dengan tema yang sederhana dan akhir fade out (pelan-pelan menghilang)</p>
9.	Latarv belakang pembuatan tema alur cerita 6	<p>Terdapat 2 tema music : Tema music 1, menghadirkan karakter/suasana lucu dan gembira, kembali dihadirkan motif Tanya jawab oleh pizzicato string dan dilanjutkan dengan pengolahan tema dengan teknik imitasi (tema dibawaikan oleh instrumen yang berbeda)</p> <p>Tema music 2, Tema diolah dengan teknik diminusi dan tempo yang mengalami tanda dinamik acceleando (semakin cepat) untuk mengiringi visual pesawat dan helicopter terbang.</p>	<p>Progresi akor yang sederhana ditujukan untuk lebih terfokus pada motif Tanya jawab yang dibangun. Tema imitasi dimainkan dengan not 1/16-an dengan tempo cepat membangun karakter/suasana riang gembira dan lucu.</p> <p>Diminusi dimainkan oleh wind section. Sementara piano dengan akor yang ditahan agar diminusi dan accelerando lebih menonjol</p>
10.	Latar belakang pembuatan tema cerita 7	Bagian ini menonjolkan karakter megah/agung dimana menggambarkan lautan yang luas dengan berbagai ukuran kapal. Karakter megah dibangun	Simbal dan bass drum yang dimainkan secara bersama-sama akan menimbulkan sebuah efek ceburan, dan

		dengan tema yang sederhana dan pada ketukan berat bass drum dan simbal dimainkan secara bersamaan	menjadi pasokan energy dlam format orchestra yang dibawakan pada bagian ini
11.	Penutup	Konsep cerita dengan lagu jenis nina bobo (lullaby) dimana menggambarkan perjalanan pulang disore hari. Tema dan progresi akor sederhana dan pemilihan voice oleh music box	Lullaby dengan konsep tema dan progresi akor yang sederhana menjadi penutup yang sesuai pada saat visual menayangkan perjalanan bus rombongan pulang dari perjalanan pada saat matahari terbenam.

TEKS NARATOR

The vehicles

Sepeda, becak, delman, sepeda motor, mobil, bus, truk, pesawat terbang, helikopter, kapal laut dan perahu.

1. Opening title, (Musik pembuka)
2. Rumah semoet production proudly present : "THE VEHICLES" (beragam kendaraan).

Introducing :

Sidharta, Arif, Bima and 30 other students as them self.

And all the vehicles all around.

3. Nusa Bangsa Elementary school is located at the south east from the town.
And to day, the first and the second grade students are doing study tour.
It's the school program to introduce to the students about all kind of vehicles around them.

(Musik Tema 1)

4. Sidharta, Arif, and Bima are with the group. The group is leaving at 8 o'clock from the school by bus. Miss Indry, who is also their English teacher is leading the group to the first destination Which is The Train Station.
5. In a bus, Miss Indry explains in front of the group with the loud speaker :
Miss Indry : *Good Morning students!!!!*

Students : Good Morning miss !!!!!!!!!!!

Miss Indry : How are you doing to day . . . ?

Students : Fine, and How are you . . . ?

Miss Indry : oh im fine, thank you. To day, we will visit the train station, the air port and the harbor. So sit back, and have fun all right . . . ?

Students : (smiling and laughing) YES MISS!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

(Musik Tema 2#1)

6. About twenty minutes later,

Miss Indry : Students, as you can see on the slow lane over there, there are three kind of vehicles that don't need oil as the fuel. The first one is a bike, most of them are two wheels with a person or two on the sadle, pedaling to move the chain and the back wheel. . . .

The Second one is Becak, it is a three wheels vehicle. This vehicle is one of the public transport that exist. One person sit on the back pedaling, while the passenger sit on the front. Ussually, this vehicle is short destination only. About 3km max, do you know why? because it is pretty heavy.

Now The last one is called delman.

(Musik Tema 2#2)

It's a carriage that pull by the horse.

The person who is controlling the horse called kusir. This vehicle can be loaded to 6 person. this one is also public transport.

7. Miss Indry : Students, the vehicles are grouped in to three kinds.

(Musik tema 3#1)

the land vehicles (which include the bike, becak and delman), the air vehicles like air plane and the hellycopter, and the water vehicles like boat and ship. Now, for the land vehicles, do you know what kind of vehicles that use oil as the fuel ?

Sidharta : I do Miss, Bus, like this one we ride.

Miss Indry : Good answer Sidharta, you are right. A Bus, is the six wheels that can carry a lot passenger in it. Do you know, there are various kinds of bus from the size, the small one, with one door only, and the big one which has two doors.

(Musik Tema 3#2)

now, beside the busses, truck and trailer are also have a big size. But those kind of vehicles are not to load apassanger, but to carry things.

Now, what next ?

Arif : I do miss, motor bike and the car.

Miss Indry : Yes, that's right. Motor bike, with two wheels and some of them have three or maybe four wheels.

Any one who ride this vehicles, must wear helmet for the safety. It protect the head from the impact. And you must have a driving lisence to ride.

(Musik Tema 4)

now for the cars, the four wheels vehicle that can be load 4-8 person in it. For the safety riding, car has a seat belt crossing the body of the passenger that protect from the impact. Some of them have the air bag also. Same as the motorbike, there are rearview mirrors. So you could see all the object beside and behind you.

8. Not long after miss Indry finish explaining,

(Musik Tema 5#1)

they've arrived at the train station. the train station is located at the middle of the town.

Miss Indry : Students, now we've arrived at our first destination. Let me ask you, what is the long big iron on the rail way?

Arif : I do Miss, it's a train . . .

Miss Indry : Wow, good answer Arif. Yes, it's a train.

Train is a public transportation too. It can load a lot of people in it. About 400 people for any destination.

(Musik Tema 5#2)

This train has arail way, that made from two long iron with ablock of wood cross between them. The person who drive the train is called the machinist.

9. After 30 minutes looking around and 10 minutes rest, the group start to continue the journey, which is

(Musik Tema 6#1)

the air port.

Miss Indry : Now . . . Here we are students, the air port hangar, so you can see the plane and the Helicopter closely. And This is an air plane. Big iron

bird, its heavy but it can fly. It can be load about 100 passenger. Different from the air plain,

(Musik Tema 6#2)

the helichopter has the propeller that makes them fly. But copter is smaller from the air plane. So the passenger is less than the plane. Both of them, are driven by the pilot.

(Musik Tema 7)

10. Laughing, smiling along the way after they left the air port, thye continue the journey, to the last destination which is the harbor, where the ship, boat and all the fisherman catch the fish at the sea.

Miss Indry : Students . . . !!!, are you tired . . . ? ? ?

Students : NO MISS, WE'RE FINE . . .

Miss Indry : Good, now as you see, we have already arrived at the harbour.

Where the ship anchor to the beach. As you can see, theres a ferry, its public transportation. The small ship is called a boat. Many of them were made from the wood. Usually the boat is use to fishing or catch a fish with a small number.

(Musik Penutup)

11. By the end of the day, as the last destination is already finish to visit, now the group is going back to school. So much experiences they have along this tour. They all look so tired but so happy, till they fall a sleep with smiling faces while the bus take them home. . .

FULL SCORE
MUSIK ILUSTRASI
“THE VEHICLES”

Musik Opening

Komp. Maungguh K

1

glockenspiel

fantasie

string

I IV64 I V6

5

I IV64 I V6

9

I IV64 I V6

Tema Cerita 1

2

Komp. Maungguh K

1

pizz string

pizz bass

klarinet

piccolo

5

I V6 vi V IV V I I V6 vi V IV V I

9

I V6 vi V IV V I I V6 vi V IV V I

Tema Cerita 2#1

3

Komp. Maungguh K

guitar

The musical score is written for guitar in 4/4 time. It consists of six systems, each containing a staff of music and a line of chord names below it. The first system starts with a box containing the number 1. The fifth system starts with a box containing the number 5. The ninth system starts with a box containing the number 9. The thirteenth system starts with a box containing the number 13. The seventeenth system starts with a box containing the number 17. The twenty-first system starts with a box containing the number 21. The chord names are: I6, IV, I6, IV, I6, IV, V, I for the first system; vi, viM7, vi7, F#dim, IV, V for the second system; vi, viM7, vi7, F#dim, IV, V for the third system; I6, IV, I6, IV, I6, IV, V, I for the fourth system; vi, viM7, vi7, F#dim, IV, V for the fifth system; and I6, IV, I6, IV, I6, IV, V, I for the sixth system.

1

I6 IV I6 IV I6 IV V I

5

vi viM7 vi7 F#dim IV V

9

vi viM7 vi7 F#dim IV V

13

I6 IV I6 IV I6 IV V I

17

vi viM7 vi7 F#dim IV V

21

I6 IV I6 IV I6 IV V I

Tema Cerita 2#2

4

Komp. Maungguh K

Voice Ooh

1

bass

I IV I IV I IV I V6 I

Melodi Banjo

6

I IV I IV I IV I V64

lead guitar improve on blues scale

10

I IV7 IV7 I7 I7

15

V7 IV7 I7 I7

Tema Cerita 3#1

5

Komp. Maungguh K

fantasie

string

bass

piano

1

I I IV I IV I II6 V I I IV I

13

IV I II6 V vi III6 V II6 IV IV

25

vi III6 V II6 IV IV

Tema Cerita 3#2

6

Komp. Maungguh K

1

Glockenspiel

Vibraphone

marimba

pizz string

double bass

vi

9

17

Glockenspiel

Vibraphone

marimba

pizz string

double bass

vi I

25

vi I vi I

Tema Cerita 4

Komp. Maungguh K

1

string ansambel

Tema Cerita 5#1

Komp. Maungguh K

1

xylophone

string ans

I I I I V I

7

I I I V I I I

13

V I I I V I

19

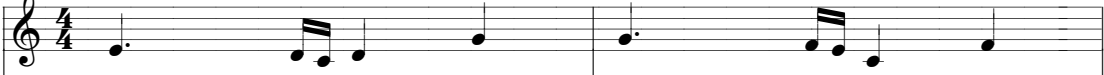
I I I V I I I V

Tema Cerita 5#2


Komp. Maungguh K

1

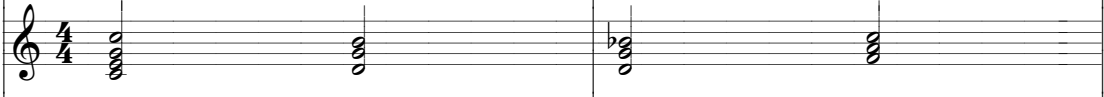
Oboe



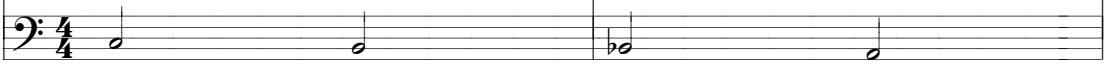
Harpa



Voice Ooh

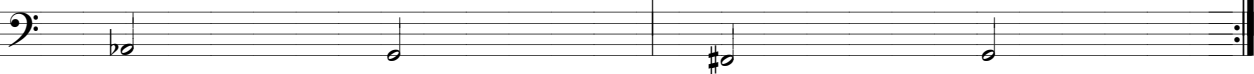
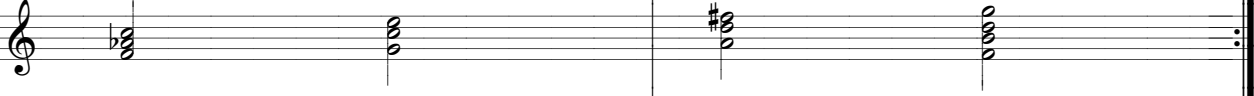

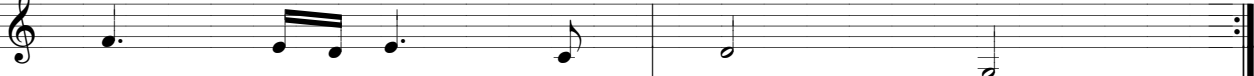


Bass



I V6 v6 IV6

3



iv6 V II6 V

Tema Cerita 6#1

11

Komp. Maungguh K

1

oboe

horn

trompet

trombon

timpani

piano

perkusi

viollin 1

viollin2

violla

cello

C Bass

pizz.....

pizz.....

pizz.....

pizz.....

pizz.....

I V6 vi V6 I V6 vi V6

6

oboe

horn

trompet

trombon

timpani

piano

perkusi

viollin 1

viollin2

violla

cello

C Bass

I V6 vi V6 I V6 vi V6

10

oboe

horn

trompet

trombon

timpani

piano

perkusi

viollin 1

viollin2

violla

cello

C Bass

I V6 vi V6 I V6 vi V6 I V6 vi V6

Tema Cerita 6#2

14

Komp. Maungguh K

1

oboe

horn

trompet

trombon

timpani

piano

perkusi

viollin 1

viollin2

violla

cello

C Bass

pp

pp

pp

pp

pp

6

oboe

horn

trompet

trombon

timpani

piano

perkusi

viollin 1

viollin2

violla

cello

C Bass

The musical score for page 14 is written for a full orchestra. The woodwind section includes oboe, horn, trumpet, and trombone. The brass section includes trumpet and trombone. The piano part is written for grand piano. The percussion section includes timpani and other percussion instruments. The string section includes violin 1, violin 2, viola, cello, and C Bass. The score is in 3/4 time and features a key signature of three sharps (F#, C#, G#). The oboe part begins with a melodic line in measure 6. The horn part is mostly silent. The trumpet and trombone parts have melodic lines. The piano part features a complex rhythmic pattern with many triplets. The percussion part is mostly silent. The string section provides a harmonic foundation with sustained notes.

11

oboe

horn

trompet

trombon

timpani

piano

perkusi

viollin 1

viollin2

violla

cello

C Bass

Tema Cerita 7

17

Komp. Maungguh K

1

oboe

string

kord

piano

Bass

timpani

drum

5

piano

Bass

drum

I V6 vi IV I I V6 vi IV I

9

oboe

string

kord

piano

Bass

timpani

drum

I V6 vi IV I I V6 vi IV I

13

I V6 vi IV I I V6 vi IV I

Musik Penutup

19

Komp. Maungguh K

1

Music Box

string

I I IV V I

6

I I IV V I

10

ii V I ii V I

14

ii V I IV V



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 205a/UN.34.12/PP/II/2011
Lampiran : --
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

1 Februari 2012

Kepada Yth.
Direktur Rumah Produksi Rumah Semut

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan survei/observasi untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Karakteristik Musik Ilustrasi untuk Media Pembelajaran Bahasa Inggris "The Vehicles"

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : FAGASTIA ANGGRANG LINARAS
NIM : 04208241027
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Musik
Waktu Pelaksanaan : Februari 2012

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001